Año I • Diciembre de 1995 • 500 Ptas.

Nº 9

ÚLTIMA GENERACIÓN

Metamorfosis

AM2 se transforma en Saturn




ULTIMA



HACER MEMORIA

Es época de deshojar la margarita. Me quiere, no me quiere... la caza del usuario indeciso está servida, la máquina de marketing trabaja a pleno rendimiento, la publicidad se dispara y los hombres de negocios se disponen a recoger los frutos de su siembra. Y uno contempla, con suma sorpresa, la desmedida importancia que adquiere el videojuego. El fenómeno se dispara y surgen improvisados analistas de lo nuevo y oportunistas del *gore*, pronunciando frases grandilocuentes que convierten a las consolas en dioses o demonios. Y es difícil entender que máquinas diseñadas para jugar se relacionen con cuestiones tan dispares como el fracaso escolar, el progreso o el Apocalipsis.

Jugar se ha convertido en una tarea muy complicada. Etimológicamente, es hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse y divertirse. Hermosa definición que muchos olvidan. Y la amnesia se propaga entre todos los que se acercan al sector. La prensa especializada juzga milimétricamente el último *pixel* que conforma un videojuego, perdiendo por momentos la verdadera finalidad para la que fue programado, esto es, divertir y ganar dinero. Otra prensa reacciona caprichosamente: igual realiza un publirreportaje, como arremete sin clemencia ante la violencia implícita de algunos títulos, olvidando otros juegos a los que se vuelve más complejo *hincarles el diente*. Las compañías también son frágiles de memoria: ayer protestaban en privado ante las acusaciones vertidas contra cartuchos *gore*, esgrimiendo que las voces alzadas eran interesadas; hoy, todas, endurecen sus mensajes publicitarios, como si la agresividad fuese el único recurso válido para diferenciarse de su competencia, de captar a un nuevo cuño de jugadores con edad más elevada y una cuenta corriente nutrida.

En medio de todo, el usuario es el único que parece recordar, el único que sabe quién le engañó, en qué juego tiró sus ahorros o quién escribió líneas que no se ajustaban a la realidad. Él es dueño de su dinero, y quizá debiera adquirir una actitud escéptica ante tanto dato técnico, ante tanto mensaje orientador y tanto artículo de opinión. Siempre es bueno recordar en estos casos una frase publicitaria que sí demostró ingenio: "busque, compare y, si encuentra algo mejor, cómprelo". Con lo caro que se ha puesto este mercado, es mejor no equivocarse en la elección.



Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
CARLOS BALLESTER
GONZALO HERRERO
JESÚS UMBRÍA (FOTOGRAFIA)

Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

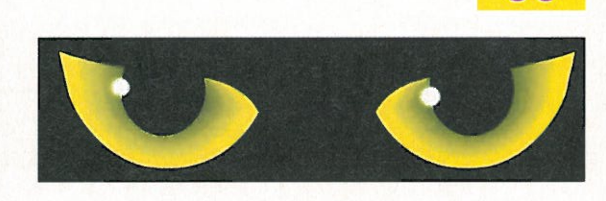
EDITA
MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
LOGIPRESS
DEPÓSITO LEGAL: M-5456-1995
ISSN: 1135-4135

MV EDITORES ™



6

36





122



S U M A R I O


49


15


25



Virgin Interactive Entertaiment Primeros juegos en enero

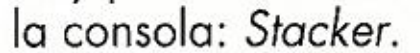
A pesar de que Virgin Interactive Entertainment en España se constituyó hace más de cuatro meses, no será hasta el enero cuando se lancen oficialmente los primeros programas dedicados, exclusivamente, a las consolas de 32 bits: PlayStation y Saturn. Para la primera llegarán títulos como *Agile Warrior* (**ULTIMA 7**), un simulador aéreo parecido al *Ace Combat* de Namco, *The 11th Hour* (continuación del clásico *The 7th Guest*), *Spot Goes to Hollywood* (con la chapa-mascota de 7up), *Monstruous City*, *Nascar Racing* (basado en el clásico de PC de Papyrus), *Tree Decathlon*, *SuperKarts Plus*, *Out Lawed*, *Hearth of Darkness* y *Toonstrack*.

El primer lanzamiento oficial de la compañía será *Tilt*, un avanzado *pinball* del que ya os adelantamos algunos detalles de su versión beta el mes pasado. Un programa que cuenta con una ingeniosa publicidad con un evidente toque humorístico inglés.

Virgin, como ya adelantara **Mariele Isidoro** en la entrevista realizada en el número siete de nuestra revista, ha conseguido ajustar los precios para ofrecer unas cifras similares a las que oferta Sony, 7.900 pesetas, aunque es consciente de que esa cifra debe reducirse.

La compañía no parece interesada en programar para la Jaguar de Atari o a la 3DO por el escaso parque de consolas instalado en España.

Sí trabajará, sin embargo, para Nintendo 64. Hasta el momento, sólo ha trascendido el nombre del primer programa que se estrenará, muy presumiblemente, a la vez que la consola: *Stacker*.





Noticias

Próximos juegos de Capcom

Parece que Capcom ha decidido apostar fuerte por las consolas de última generación, según demuestran los lanzamientos anunciados en Estados Unidos para comienzos de 1996.

Entre los títulos más destacados se encuentran DarkStalkers (para PSX), FoxHunt (para PC, Macintosh, Saturn y PSX) y D&D Tower of Doom (para Saturn y PSX) durante el mes de enero. En febrero verá la luz Street Fighter Alpha (para Saturn y PSX), Night Warriors (para Saturn), Buster Brothers (para Sturn y PSX) y Warriors of Fate (para Saturn y PSX). En marzo saldrá al mercado Resident Evil (para PSX) y, en una fecha todavía no confirmada, X-Men: Children of the Atom (para Saturn y PSX).

SEGA the GAME is NEVER Over.



Te ha llegado la hora

Viernes 24 a las 23:00 en La Primera.
Viernes 24 a las 23:00 en Tele 5.
Sábado 25 a las 14:45 en Antena 3.
Lunes 27 de 21:30 a 22:00 en Antena 3.
Martes 28 de 15:00 a 15:30 en Tele 5.
Sábado 2 de 15:00 a 15:30 en Tele 5.



Nintendo 64
Nuevo retraso y cambio de nombre

ファミコン スペースワールド'95
1995年11月25日(土)・26日(日) 9:00～17:00
千葉・幕張メッセ
300人
プレゼント
NINTENDO 64



Este es el aspecto definitivo que tendrá el pad de la Nintendo 64 que se presentará en Japón.

La *nueva* consola de Nintendo sigue siendo un filón inagotable de noticias contradictorias, generando dudas sobre su capacidad real o potencia. Mientras, se pueden detectar anuncios publicitarios en revistas europeas instando a una espera que detenga el impacto seguro y las ventas que, tanto Saturn como PlayStation, parecen destinados a repartirse.

Nintendo se mueve y ya deja ver el diseño definitivo de su *control pad* (que apenas difiere del expuesto el mes pasado) para que los más forofos sigan soñando.

Pero la duda sigue estando en la fecha definitiva de su lanzamiento (aunque podamos ver la máquina en el Shoshinkay Show de Tokio), que será relegada hasta principios de enero o marzo del 96.

Esto supondría la llegada de Nintendo 64 a España durante el mes de septiembre; una cuestión que, con total sinceridad, comenzamos a dudar profundamente.

Breves

Acclaim Entertainment ha anunciado la adquisición de las compañías desarrolladoras de software Probe Ltd. y Sculptured Software, intensas colaboradoras en títulos de Acclaim que cosecharon grandes éxitos como Mortal Kombat, Batman Forever o Alien3. Este acuerdo añadirá alrededor de 250 personas al equipo desarrollador de la empresa.

ES EL RATO MAS EMOCIONANTE QUE HEMOS VIVIDO SOBRE UNA MESA DE PIMBALL



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID

TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

Mega CD y Mega Drive 32 X
La última oportunidad





La reducción considerable del precio que el Mega CD y la Mega Drive 32X han experimentado, está comenzando a dar sus frutos con cifras de venta importantes. Estos sistemas fueron puestos en el mercado en septiembre de 1993 y octubre de 1994, respectivamente, al precio de 49.900 pesetas. Pero, a pesar de venderse un número significativo, no alcanzaron las espectativas establecidas. Ahora, cuando la Saturn ya está en el mercado, ambas máquinas ponen a disposición de los usuarios de Mega Drive sendas opciones para potenciar sus posibilidades de juego. El precio actual de los periféricos es de 19.900 pesetas, lo que puede considerarse como la última oportunidad de adquirir tecnología CD o RISC a un precio muy bajo.

Eso sí, los juegos siguen manteniéndose en torno a las 9.000 pesetas de media. Un coste, a todas luces, demasiado elevado para los tiempos que corren.



Noticias

Nuevo acuerdo Sega y 3DO

Algunos rumores lanzados durante el E³ apuntan que Sega ha firmado un acuerdo, por el cual el ampliador a 64 bits de la consola 3DO, el M2, seguirá los estándares de la citada compañía.

La solución nostálgica

Namco, una de las empresas más prestigiosas y veteranas en el desarrollo de software lúdico, ha decidido darle una alegría a sus seguidores más nostálgicos. Poco después de Navidad, saldrá a la venta en Japón y Estados Unidos el primer Museum Pack con títulos clásicos de la compañía, al que seguirán otros dos lanzamientos en dos o tres meses.

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

ESPN espn2 Extreme Games

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,





Aumenta la familia Goldstar

GPI-1200

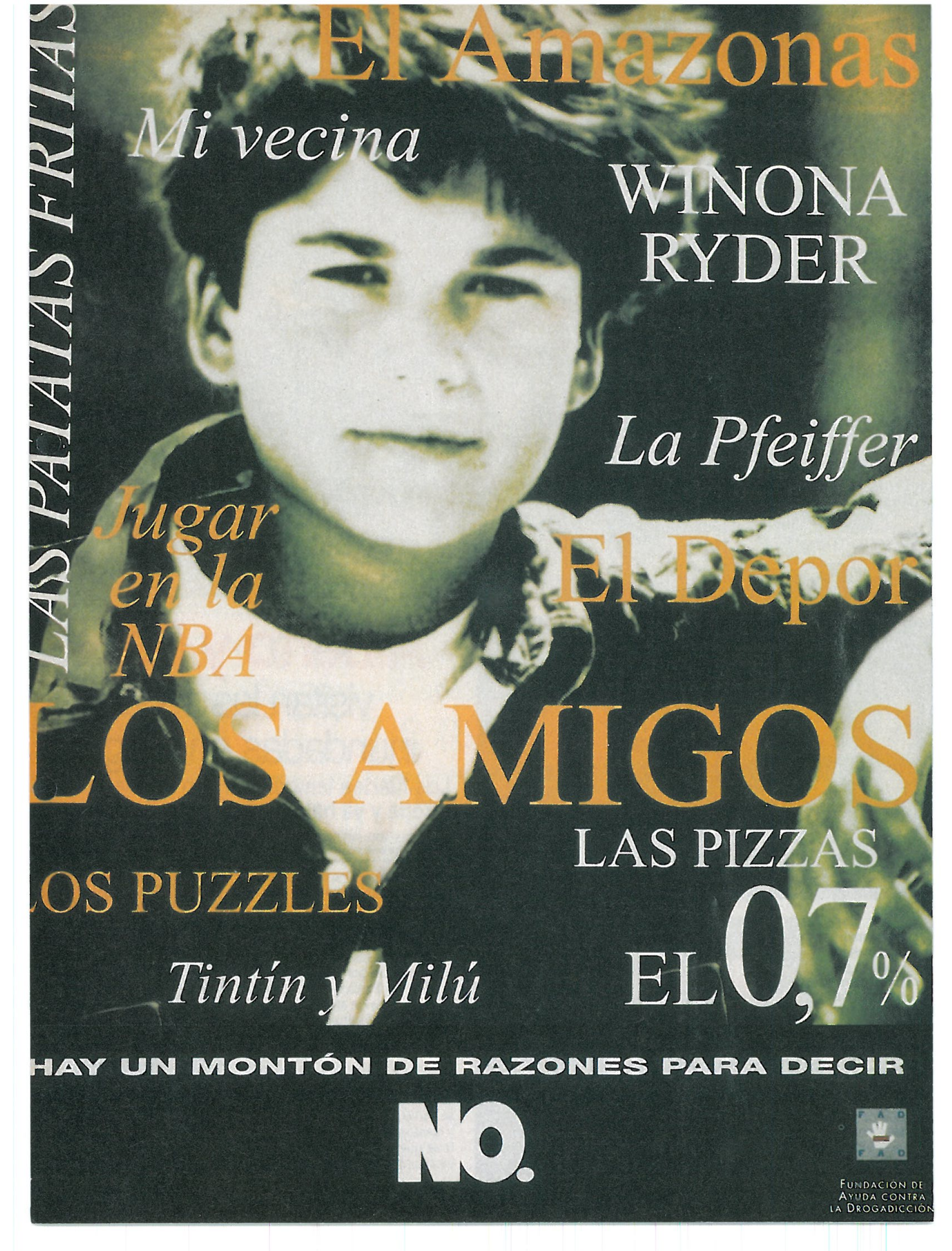
GDI-750

GPI-1100

Goldstar tiene previsto lanzar durante el próximo año tres nuevos modelos compatibles con el sistema CD-i. Con ellos, la compañía pretende potenciar el sistema original de Philips, facilitando el acceso al mayor número de clientes posible. Para conseguirlo, ofrece una amplia gama de modelos de flexibles prestaciones, que permiten una perfecta adaptación a las necesidades del usuario.

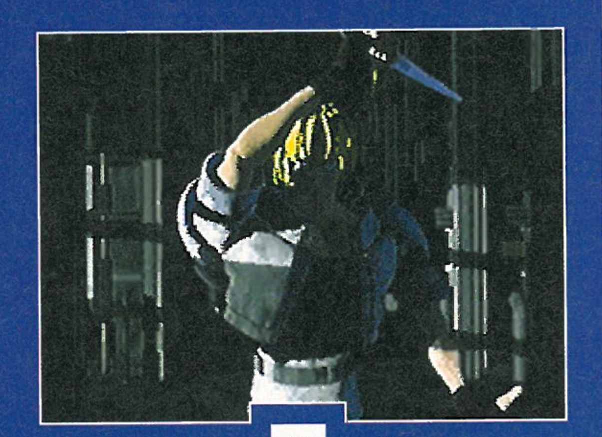
Dos de los modelos que comenzarán a comercializarse, el GPI-1200 y el GPI-1100, tienen carácter portátil. Con una autonomía de alrededor de dos horas (baterías recargables), ambas máquinas cuentan con varias opciones en común: una compatibilidad total tanto con el formato Pal como NTSC, múltiples conexiones audio/vídeo y la posibilidad de ser conectadas directamente al televisor (el modelo GPI-1200 viene dotado, además, con una práctica pantalla LCD de color de 5.6", similar a las que incorporan los ordenadores personales portátiles, y que hacen de este modelo una herramienta tremendamente útil para el mundo de los negocios y las comunicaciones corporativas). Por otro lado, el tercer modelo, el GDI-750, responde a unas características mucho más generales, ya que está dirigido a satisfacer las necesidades de todos los miembros de la familia. Mucho más tradicional, tanto en diseño como en prestaciones, el GDI-750 se muestra idéntico al 450 de Philips. Las mismas opciones: audio CD, vídeo CD, vídeo digital CD-i, gráficos CD y foto CD.

Con esta iniciativa de Goldstar, el sistema CD-i recibe un impulso ciertamente importante, posicionándolo en buen camino de cara a afrontar el futuro con ciertas garantías.


LAS PATATAS FRITAS
El Amazonas
Mi vecina
WINONA RYDER
La Pfeiffer
Jugar en la NBA
El Depor
LOS AMIGOS
LAS PIZZAS
LOS PUZZLES
EL 0,7%
Tintín y Milú
HAY UN MONTÓN DE RAZONES PARA DECIR
NO.
FAD
FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN

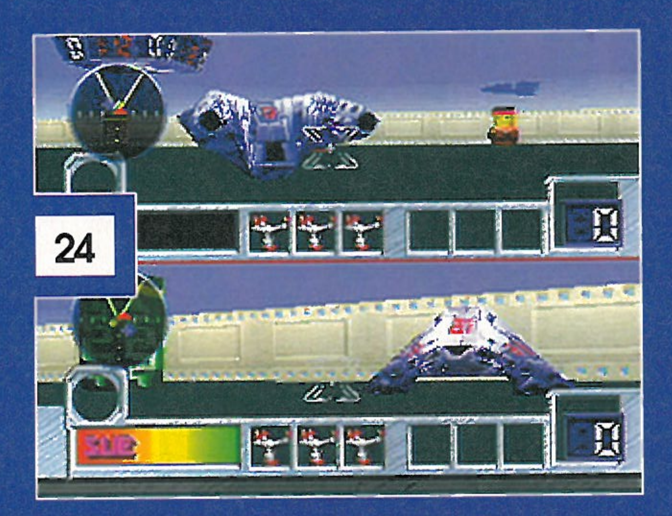
versión beta

SUMARIO



18

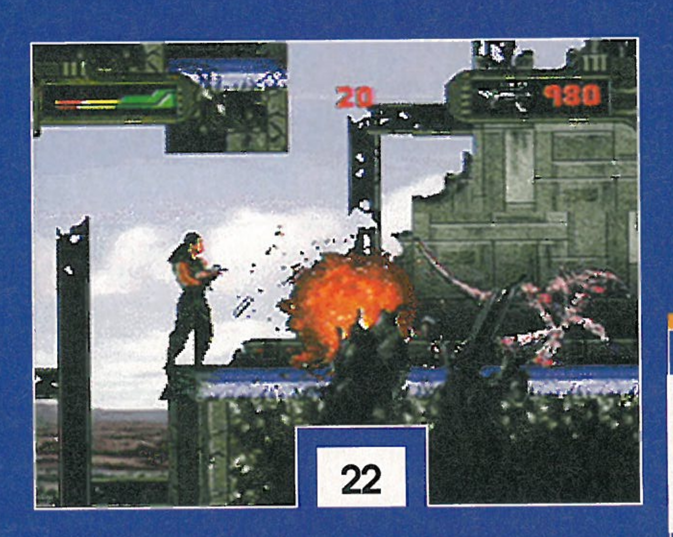




24



16



22

Ridge Racer Revolution

Más de lo bueno



Ridge Racer Revolution incorpora nuevos circuitos y carrocerías, y perfecciona la técnica de la primera versión.



Sin segundas partes a la vista, Namco ha preferido corregir algunas deficiencias, si alguna vez las hubo.





Como nueva opción se incorpora el espejo retrovisor en la parte central de la pantalla, para obtener datos durante el juego. Esto incide positivamente en el resultado final.





por J. Luis Sanz

Nombre original :	Ridge Racer Revolution
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Namco
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Namco ha decidido apostar por una política que puede traerle, fundamentalmente, pingües beneficios, además de posicionar a *Ridge Racer* como el título emblemático que marque el inicio de una ludoteca de clásicos para una máquina, PlayStation, que necesita, por su juventud, de aportaciones tan brillantes como ésta. *Ridge Racer Revolution* es el original, el juego de conducción depurado que supuso, junto a *Daytona USA*, el punto de inflexión de los simuladores automovilísticos.

System 11 ó 21, o los Model 2 y 3, son los corazones de los clásicos de Sony y Sega, respectivamente. *Ridge Racer Revolution* sólo modifica los defectos (si es que pueden llamarse así) de la primera entrega. Los circuitos y coches son exactos.

Ahora la saga se amplia, sin segundas partes previsibles, mientras la compañía japonesa explota el fenómeno de la gran obra de Namco para potenciar, con nuevas carrocerías y circuitos, la diversión del mayor reclamo de PlayStation. Este mes sale en Japón.

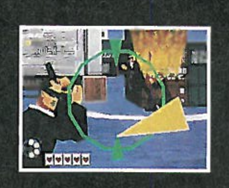


Ya hay pena de muerte











Toh Shin Den S

Nombre original : Toh Shin Den S
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Takara
Programación : Interno
Soporte/megas : CD-ROM

por Carlos Ballester

Mucho se habló hace un año sobre las diferencias técnicas que tanto Saturn como PlayStation muestran de cara a diferentes géneros. Que si la primera es incapaz de gestionar con fiabilidad un entorno tridimensional sin texturas; que si la segunda no puede dibujar en pantalla un *sprite* que pueda emular a los creados por SNK para sus juegos de lucha por la poca memoria que tiene. Todo eran problemas, incapacidades técnicas que tenían, a un lado y a otro, nombres propios que definieron desde el principio la teórica eficacia de cada sistema.

En este curioso reparto, a PlayStation le tocó la mejor parte.



Mondo versus Run-Go.

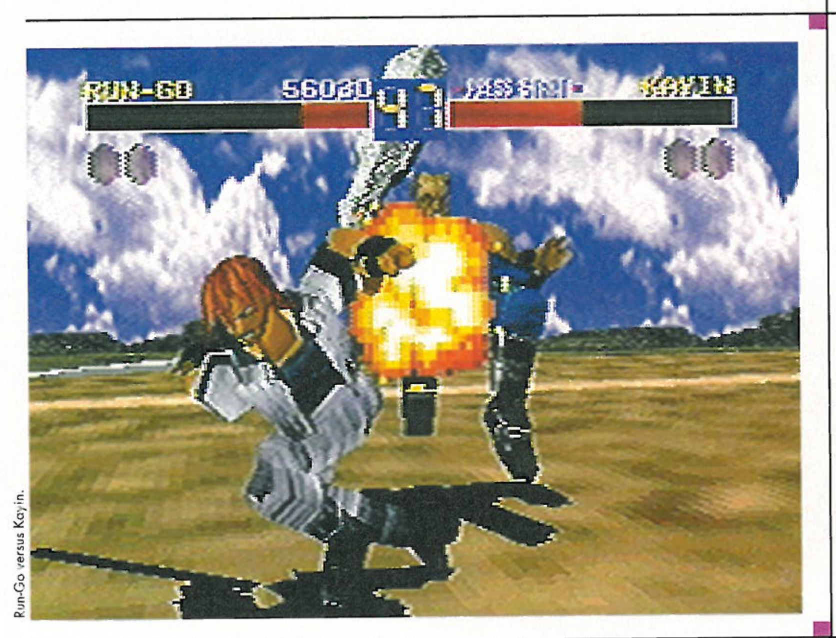


Sofía versus Fo.

Ridge Racer, *Toh Shin Den* de Takara o incluso el *Motor Toon GP* de Sony, nos parecían espectaculares frente al *Virtua Fighter* (con menos polígonos) o el poco agraciado *Gale Racer*.

En aquella primera remesa de programas, *Toh Shin Den* reflejó un poco el salto cualitativo del género de lucha, gracias a sus ingentes cantidades de polígonos, traducidos en formas reconocibles, que, embutidos en texturas muy depuradas, se movían con una suavidad pasmosa. Era la primera piedra angular del sistema. Un juego que no parecía que pudiera saltar a la acera de Sega, que entonces corría para terminar *Daytona*.

PlayStation, con la llegada de *Toh Shin Den* para Saturn, ha perdido un



Run-Go versus Kayin.


Ellis versus Sofia.



Duke versus Fo.

La versión Saturn de Toh Shin Den incluye una intro con unos agradables gráficos en 3D que cuentan la historia de los personajes.





Ellis versus Sofia.

poco de su esencia. No podemos afirmar que en esta nueva entrega se hayan omitido opciones, gráficos o músicas. Es el mismo juego con la inclusión de un modo historia y la aparente sensación de que los combates, por alguna extraña razón, duran más de la cuenta.

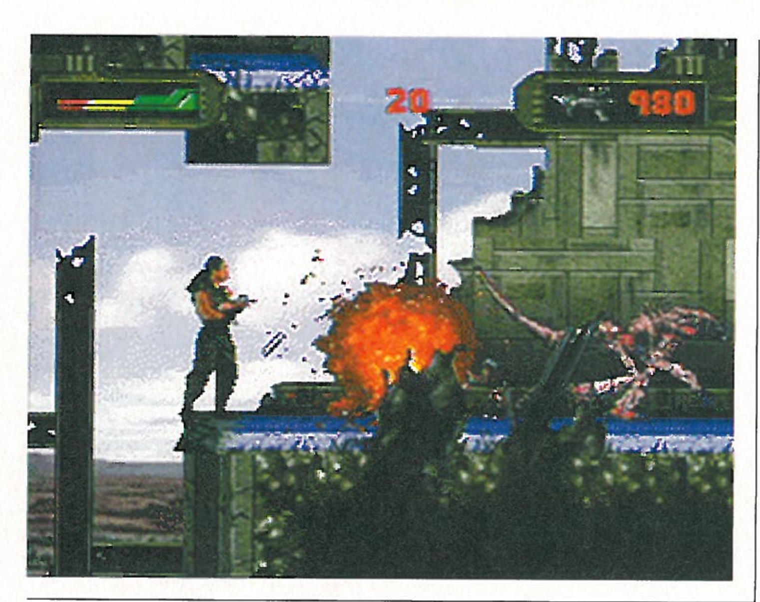
Aunque la versión beta está muy avanzada, a primera vista parece que la resolución de pantalla se ha podido reducir en beneficio de una mayor rapidez. Este detalle se descubre en los rostros de los luchadores, que parecen menos nítidos que en la versión original.

Para goce de quienes buscan en los programas algo más que jugar, se ha incorporado una intro a la moda, con claras reminiscencias 3D y decorados muy espectaculares. En ella se narra, con cierta celeridad, el origen y pasado de cada personaje. Una información útil para los aficionados que tiene sed de este tipo de curiosidades.



SI QUIERES TENER
HOY
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS
SI QUIERES JUGAR
MAÑANA
CON UN MILLON DE POLIGONOS
TU QUIERES GOLDSTAR 3DO
Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: **32 bits.** Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: **64 bits.** Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.
Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.
Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.
Y de regalo
FIFA SOCCER
GOLDSTAR 3DO MULTIMEDIA
5 SISTEMAS EN 1
CD Juegos
CD Video
CD Audio
CD Photo
CD Graphics (Karaoke)
Incluída tarjeta de memoria para guardar tus paradas favoritas.
GoldStar
GOLDSTAR ESPAÑA. AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32, FAX: (34-1) 661 64 54
SI TIENES 130 PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO
GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA
Nombre del Padre: D.N.I. del Padre:
Dirección: Ciudad: Tel:
Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)

Phoenix 3



por Gonzalo Herrero

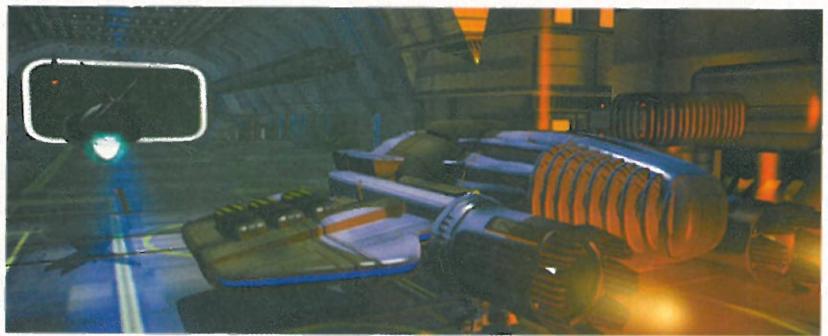
Nombre original : Phoenix 3
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Studio 3DO
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Parece que Studio 3DO ha retomado el pulso de su estándar para generar un buen número de títulos que ofrezcan la confianza suficiente, al menos en apariencia, al resto de desarrolladores.

En Europa la 3DO es una consola que pasa por momentos de confusión ante el embate de sus más directos rivales: Saturn y PlayStation. Cuando ella era la única consola de última generación en el panorama de los videojuegos, y las autoridades competentes podían haberlo aprovechado, se dejó de la mano de la providencia su futuro. Ahora, entre lamentos, tenemos que contemplar cómo las compañías que tradicionalmente han nutrido de títulos a la consola huyen de ella como si estuviese apestada.

Phoenix 3, como *Star Fighter* o *BattleSport*, tiene los días contados en nuestro país, a menos que un importador lo remedie. El programa, un arcade que no ofrece muchos argumentos de complejidad, hereda un evidente estilo visual de los *Alien3* de Probe para Mega Drive y Amiga. Un plataformas con disparos y un mapeado extenso con algunos personajes diseñados a la vieja usanza. El concepto se apoya en el interés del jugador por exprimir sus posibilidades con algo de habilidad y paciencia.





A pesar de su sencillez, el juego incorpora las insípidas e injugables (por definición) intros 3D, que ocupan un espacio precioso en el disco. Después, aparece el plataformas de acción.



RAYMAN





JAGUAR

SUPER JUEGOS : 94%
HOBBY CONSOLAS : 93%
ULTIMA : 80%

EL HEROE QUE MOLA PARA TU NUEVA CONSOLA



Ubi Soft S.A.- C/ Can Vernet nº14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20 Fax : (93) 589.56.60 -
internet : http://www.ubisoft.com

BattleSport

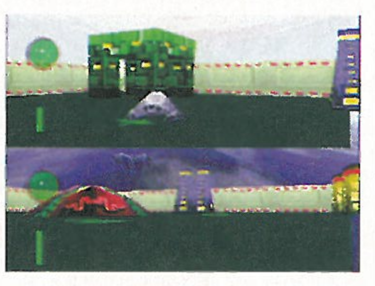
por J. Luis Sanz

Nombre original : BattleSport
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Studio 3DO
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

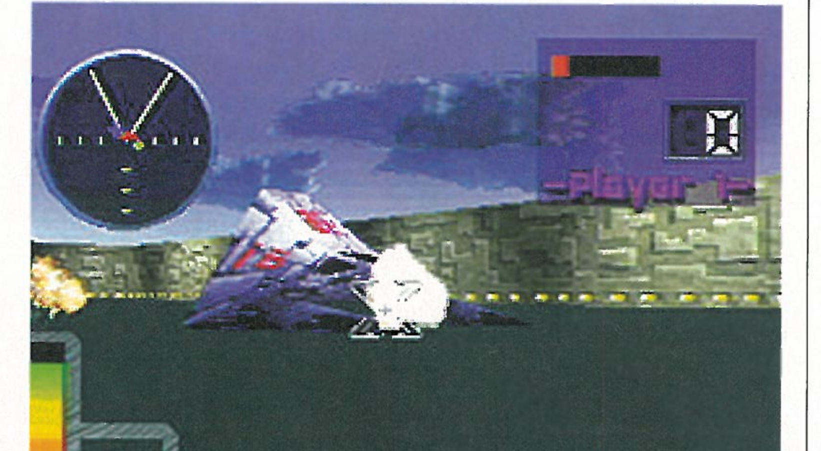
Battle Arena







Futuro incierto



BattleSport simula un programa televisivo de algún avanzado siglo, en el que las costumbres humanas se han depravado con ejecuciones públicas. El argumento no necesita comentario de ningún tipo.

Si hay un tipo de juegos que no hay usuario medio que pueda entender, sin que antes no haya consultado un diccionario enciclopédico en busca de referencias históricas sobre el tema, ese es el de los *abortos mixtos* con argumento futurista; es decir, mezclar la tortilla española con los coches y el béisbol.

A algo así suena *BattleSport*, un nuevo desarrollo del Studio 3DO, que ubica su acción en un estadio donde nos pegamos contra un enemigo, al más puro estilo del *Ballblazer* de LucasFilm para Commodore 64. Con esta dinámica, no hay más remedio que utilizar texturas y algún que otro bloque gráfico que asegure un mínimo de vistosidad. Lo del juego, *esa manía de los usuarios*, vendrá después como sea.

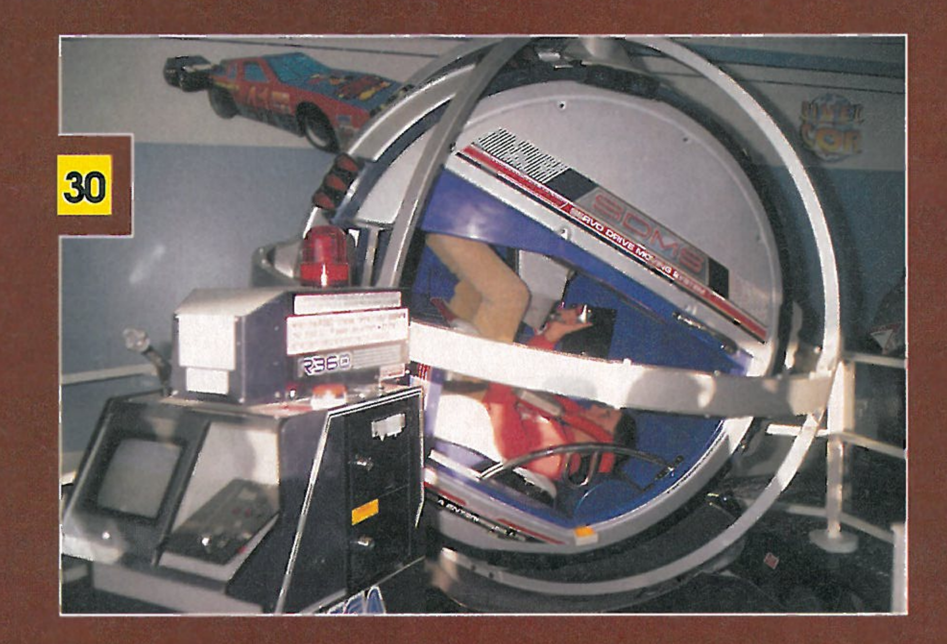
Es el momento de empezar a preguntarnos si el Studio 3DO le está viendo las orejas al lobo y comienza a soltar lastre, desarrollando programas de cualquier clase con tal de dar la sensación de presencia en el mercado. Condenar a este título sin jugar a la versión final es claramente injusto, pero son muchos los fiascos obtenidos con desarrollos y opciones similares en apariencia al que nos ocupa.

salón recreativo

SUMARIO

26





Tekken 2

por Javier S. Fernández

Tekken se convirtió por méritos propios en el estandarte de Namco en lo que a juegos de lucha se refiere. Ahora le toca el turno a su continuación, un *Tekken 2* que debe ser la lógica evolución de un título que necesita amoldarse a las nuevas exigencias con la misma celeridad que lo hace su más directo rival, el *Virtua Fighter 2* de Sega.

Tekken 2, más allá de sus magníficas cualidades a la hora de ofrecer combates llenos de agilidad y realismo, destaca por su realización. Este programa es el resultado de la estrecha colaboración llevada a cabo por Namco y Sony. Aunque el juego fue desarrollado exclusivamente por los primeros, ambas compañías trabajaron en conjunto para crear el System 11. Se trata de un innovador sistema que facilita, y facilitará en un futuro, el desarrollo de forma prácticamente simultánea de títulos, tanto para las máquinas arcade de Namco como para la PlayStation de Sony, reduciendo notablemente el margen de tiempo que habitualmente sufren las conversiones de recreativas hasta llegar a los formatos domésticos. Títulos como *Ridge Racer 2* o *Ace Driver* son algunos de los juegos que proximamente serán desarrollados bajo este sistema.

Yoshimitsu y Michelle, dos conocidos que mantienen su potencial. Namco ha dotado a la fémina de un atuendo más ligero.





Al igual que en el título original, las repeticiones muestran golpes tan espectaculares como este.

Tekken 2 es un juego de lucha puro y duro. El combate se desarrolla bajo las premisas del cuerpo a cuerpo, sin elementos externos que difuminen la pericia del jugador a base de magias o cualquier otro tipo de golpe especial. Respecto a su predecesor, Namco ha puesto especial énfasis en el perfeccionamiento de los protagonistas, tanto a nivel gráfico como en la ejecución de los movimientos. En este sentido, los *sprites* de los luchadores muestran una perfección en las texturas ciertamente imponente, así como un tamaño sensiblemente superior al título original. Permanecen algunos personajes, junto con otros de nueva creación, como es el caso de una especie de dinosaurio jurásico de nombre Alex o de un rápido y hábil luchador nipón llamado Lei. Los escenarios tambien han sido remozados, dotándolos para la ocasión de una mayor variedad y calidad.

En definitiva, *Tekken 2* mantiene una línea ascendente respecto del gran trabajo realizado en el título original. Aunque no presenta excesivas modificaciones, las mejoras de tipo técnico introducidas acercan el resultado final a las pautas que actualmente rigen los juegos de este género en las nuevas consolas.







La ruinas griegas, presentes también en la primera parte del juego, muestran un notable cambio cualitativo, con una mayor definición y una gran suavidad en los scrolls.







Lei es uno de los personajes de nueva creación. Tanto por parecido físico como por su comportamiento en el combate, se convierte en uno de los más temidos adversarios de Law.

Fighting Vippers

por Gonzalo Herrero

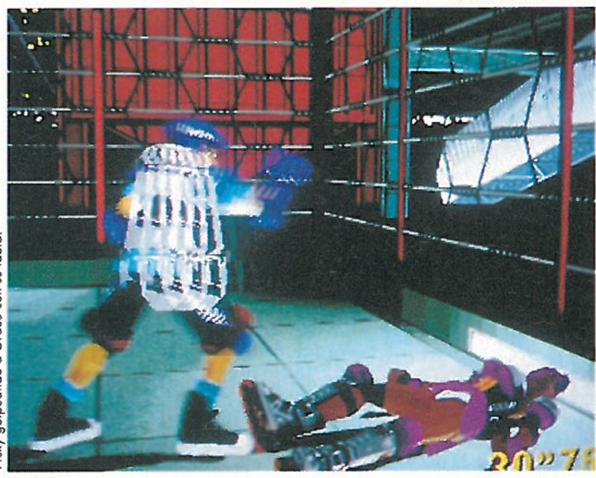
Sega no pierde el tiempo. En pleno apogeo de sus diferentes versiones de los *Virtua Fighter*, la compañía japonesa ya ha lanzado un nuevo título de lucha que recoge y potencia las virtudes de experiencias anteriores. El resultado es *Fighting Vippers*, un juego del que, de momento, tan sólo ha llegado una unidad a España. La máquina, instalada con el fin de tantear sus posibilidades en nuestro país, se encuentra en el centro de entretenimiento familiar de Sega, Divercor, en la madrileña localidad de San José de Valderas.

Entre las principales novedades que aporta, destaca el cambio de mueble. Atrás quedan los mastodónticos Megalo y Megalo 2, que dan paso en *Fighting Vippers* a uno mucho más sencillo y discreto, bautizado por Sega como Vs. City. Este nuevo soporte ofrece al jugador una perspectiva mucho más cómoda, gracias al pequeño taburete que incorpora, lo que posibilita un control casi absoluto de todos los elementos de pantalla. Como contrapartida, hay que anotar una cierta reducción del nivel de competitividad en el modo dos jugadores, debido a la imposibilidad de ver a nuestro adversario durante el combate.

El Model 2 utilizado por Sega para el desarrollo del juego resulta tremendamente espectacular. Los personajes muestran una definición



El joven Picky, gran aficionado al skate board, resulta, gracias a su tabla, uno de los luchadores más letales.



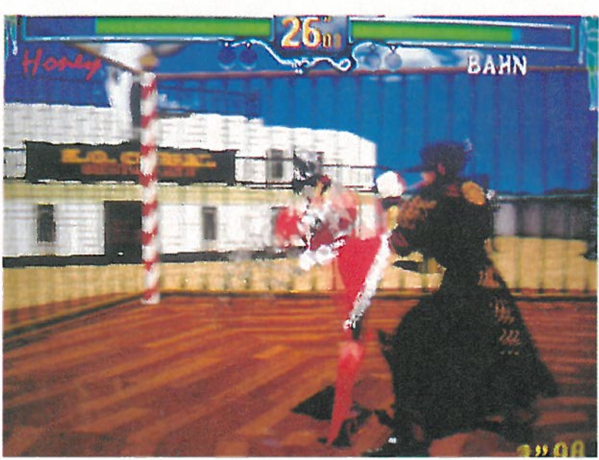
Picky golpeando a Grace con su tabla.



Bahn derribado.



Una especie Grace Jones del futuro.



No fallan atractivas luchadoras.

El juego presenta un tatami acotado. Atrás quedan los combates de Virtua Fighter, en los que traspasar sus límites suponía el final definitivo.



Picky sin coraza.

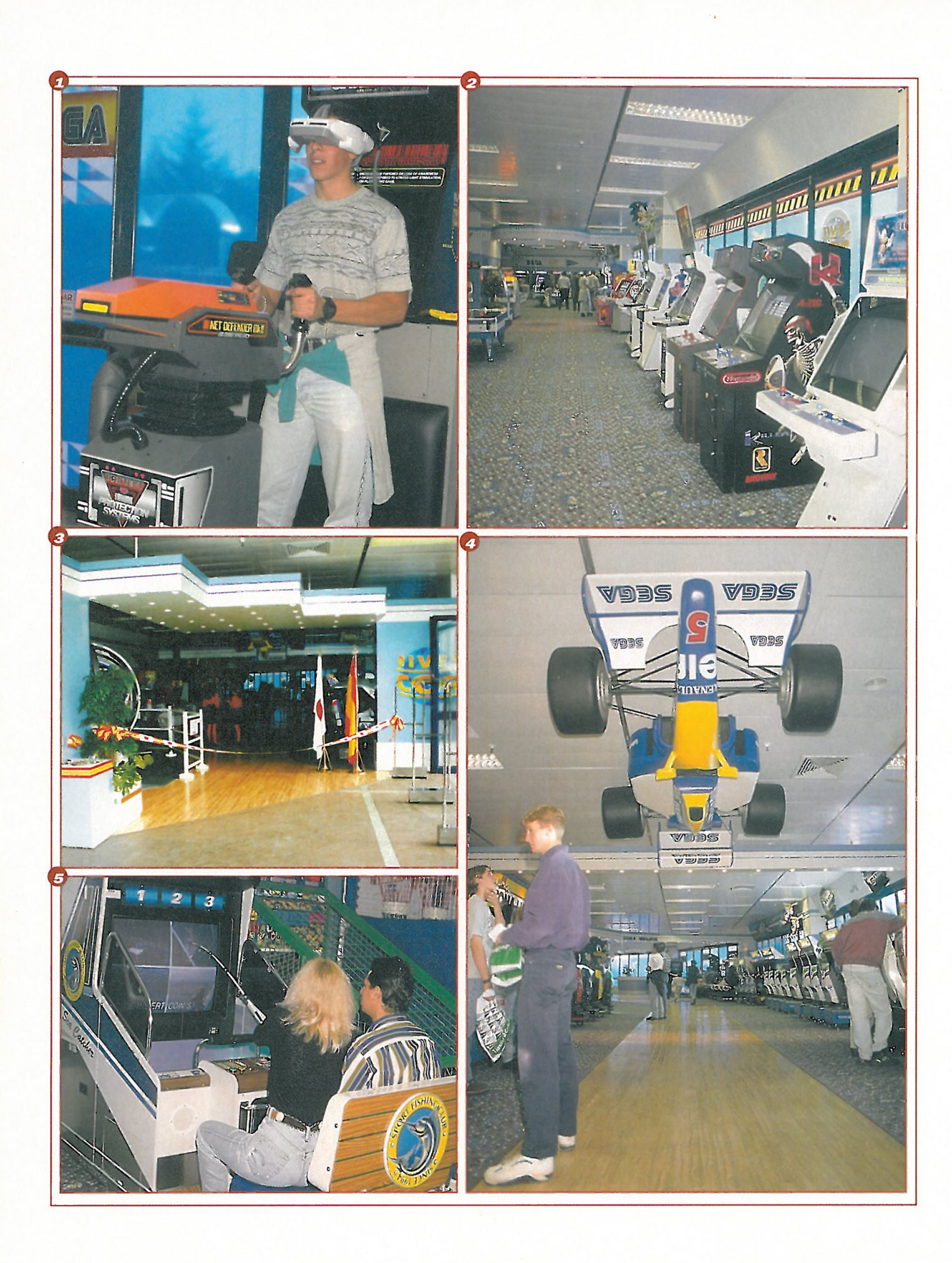
Este es el aspecto que muestra el nuevo mueble de Sega Vs City, que cambia la estructura de los Megalo.

sobresaliente y sus movimientos derrochan realismo y originalidad. La machacona banda sonora se muestra perfectamente conjuntada con el juego, ofreciendo una ambientación muy lograda.

Los combates son muy similares a los que se podían desarrollar en antiguas creaciones de Sega, aunque se han introducido nuevas y atractivas opciones, como fondos móviles o la posibilidad de utilizar ciertos objetos, más allá de puños y piernas, para golpear a los adversarios. Además, para evitar que el combate termine cuando uno de los dos contrincantes es arrojado fuera del ring, como ocurría en *Virtua Fighter*, los tatamis aparecen cerrados, dando la impresión de que los combatientes están enjaulados. Otro aspecto reseñable son las corazas con las que se protegen algunos de los luchadores, que irán desapareciendo a medida que reciban los golpes del contrario.

Fighting Vippers se muestra como un poderoso *Virtua Fighter* callejero, que no defraudará en absoluto a los muchos amantes que los juegos de lucha han conseguido aglutinar.




1
2
3
4
5
NET DEFENDER
PROTECTION SYSTEMS
SEGA
1 2 3

El mejor Centro de Entretenimiento Familiar de Europa

Sega y el Corte Inglés han dado el paso definitivo. Los Centros de Entretenimiento Familiar han dejado de ser una quimera inalcanzable, para convertirse en una realidad cuyas bases sienta el recientemente inaugurado CEF Divercor.

El primer CEF (Centro de Entretenimiento Familiar) instalado en España ya ha abierto sus puertas. Esta era, quizá, la noticia más esperada por todos los grandes aficionados al ocio electrónico.

Sin embargo, no hay que lanzar las campanas al vuelo ni dejarse llevar por tempranas euforias. Aquellos que pretendan encontrar en este primer proyecto inaugurado por Sega una réplica exacta de los famosos macroespacios japoneses, puede ir quitándose la idea de la cabeza. La imagen que los medios de comunicación han difundido de los centros nipones poco tiene que ver con lo que aquí se puede disfrutar. En cualquiera de los casos, la experiencia de Sega sirve como punto de referencia de lo que en un futuro pueden y deben ser los CEF en nuestro país.

Divercor, que así se llama este CEF, está ubicado en el Centro comercial Hipercor de San José de Valderas (Madrid), ocupando una superficie total aproximada de 900 m². En su interior hay cerca de 90 máquinas de los más variados contenidos, ordenadas, tal y como ocurre en los CEF japoneses, mediante un criterio de distribución temática. El centro está dividido en tres ambientes claramente diferenciados: zona de simuladores, zona infantil y un recinto en que conviven títulos de lucha y deportivos.

Más rápido, más alto

En la zona destinada a la simulación, siguiendo la máxima de "juntos, pero no revueltos", se puede vivir desde una emocionante carrera de coches a una guerra de tanques, pasando por interesantes experiencias como piloto de aviones o futuras aeronaves.

Ejerciendo como magnífico anfitrión, se encuentra el simulador aéreo *R-360*. Para evitar accidentes, la máquina está rodeada por una valla que impide que la gente se acerque. Un aditamento tan necesario (el simulador realiza giros muy bruscos) como atractivo: es un excelente reclamo para los no iniciados, gracias a su

• 1. Network Mercenary cubre la apuesta de Sega por la realidad virtual.
• 2. Una serie de muebles de pie, con títulos como Killer Instinct, sirven de antesala para los grandes Megalos y Súper Megalos.
• 3. Vista general de la entrada al recinto.
• 4. Divercor ha cuidado mucho la decoración de la sala.
• 5. Sport Fishing, un innovador y divertido simulador de pesca.

espectacularidad y a la estratégica ubicación que ocupa en la zona de acceso al centro.

A su lado, y compartiendo protagonismo, se encuentran tres clásicos de los circuitos: *Sega Rally* (en version *twin* para 8 jugadores, y 2 *Deluxe*), *Virtua Racing* (igualmente en ambas versiones) y *Daytona USA* (cuya versión *Deluxe* exhibe, además de un sistema que simula los impactos en la carrocería, un circuito de vídeo a través del cual se pueden ver los rostros de los jugadores). En lo que a las dos ruedas se refiere, *Cool Riders* destaca por su novedad y atractivo de juego y *World Rally 2*, de la casa de programación española Gaelco.

En la misma zona se sitúan el resto de los simuladores, entre los que se encuentran clásicos como *Star Wars*, *Wing War* y *Desert Tank Deluxe*. Otras novedades representativas son *Rail Chase 2* (versión *Deluxe*) y *Network Mercenary*, la apuesta virtual desarrollada por Sega en colaboración con los británicos de Virtuality (una máquina de la que sólo existen tres ejemplares en toda Europa).

Divercor ofrece una amplia oferta de ocio dirigida a todos los miembros de la familia

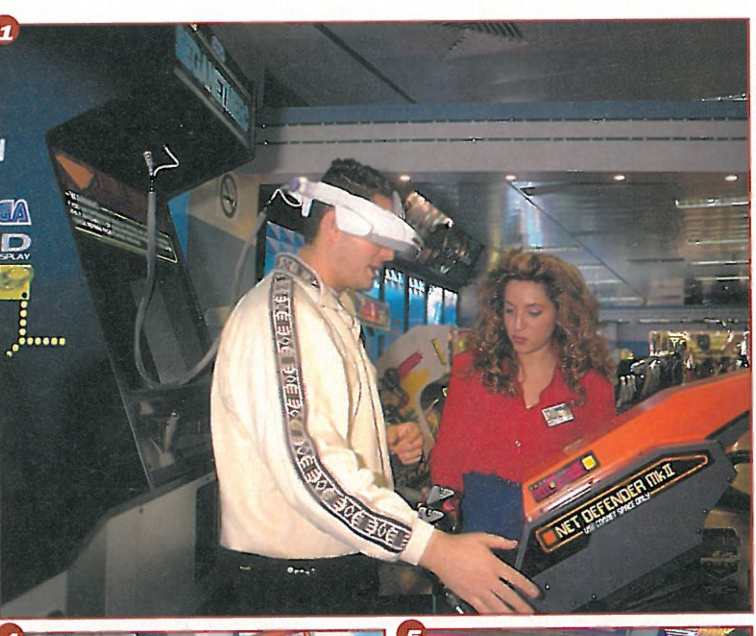
Para los más pequeños

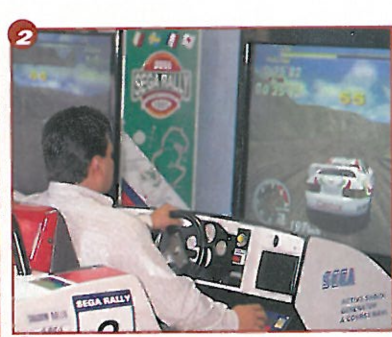
Compartiendo espacio con el área de descanso y el punto de información, el público infantil cuenta con una variada oferta de máquinas. Para ellos se han instalado desde un modelo en miniatura del clásico tiovivo, hasta las más complejas *redemptiom*, con *Froggy*, *Gohst Hunter* y, cómo no, *Sonic*. Entre partida y partida pueden obtener premios (muñecos, peluches, etcétera) y chucherías en las máquinas que flanquean estas atracciones.

Golpes y goles

Un amplio abanico de títulos de caracter deportivo, encabezado por *Virtua Striker* (Súper Megalo), *Super Visual Football*, *Title fight*, *Target Hits* y *Sport Fishing* (un curioso programa de pesca).

Fatal Fury 2, *Virtua Figther I* y *2*, *Aliens vs Predador*, *Killer Instinct*, *Mortal Kombat 3*, *Super Street Fighter 2* y *Tekken 2*, forman un









- **1.** ***Sega ha dispuesto un completo equipo humano con el fin de asesorar al público.***
- **2.** ***Sega Rally Deluxe.***
- **3.** ***Giro del R-360.***
- **4.** ***El centro dispone de cuatro unidades del simulador aéreo Wing War.***
- **5.** ***Cool Riders, el nuevo simulador de dos ruedas de Sega cuenta con numerosos adeptos.***



selecto comité de bienvenida para el nuevo y exclusivo título de lucha de Sega, *Fighting Vippers* (cuyas primeras imágenes os ofrecemos en este número). Esta máquina es la única existente en Europa y ha sido instalada en Divercor por Sega con caracter provisional, con el fin de tantear su nivel de aceptación entre el público.

Los *shooting games* es otro género que cuenta con un gran número de adeptos. Por ello, Sega ha dispuesto dos de los mejores títulos realizados hasta la fecha: *Virtua Cop* y *Alien3: The Gun* (juego que utiliza nostálgicas técnicas de reescalado de sprites).

No menos populares son los sempiternos *pinballs*, en este caso de Data East (compañía que pertenece a Sega). No podía, pues, obviarse una buena selección de estas máquinas tradicionales, entre las que se encuentran títulos tan destacados como *Frankenstein*, *Baywatch*, *Batman Forever*, *Theatre of Magic*, *No Fear* y *The Shadow*.

Sin embargo, y pese al gran catálogo de máquinas que ofrece el centro, los responsables del mismo nos han adelantado la clara intención de la empresa de aumentar y renovar su parque con las últimas novedades aparecidas en el mercado, sean o no productos de Sega. *Indy 500*, *Virtua Cop 2* y *Manx TT*, el nuevo simulador de motos de la compañía, cuya aparición está prevista para comienzos del próximo año, son algunos de los títulos que se barajan como interesantes incorporaciones.

En el centro tienen cabida máquinas de otras compañías como SNK y Namco

Un nuevo concepto

Aún admitiendo que Divercor supone un notable salto cualitativo respecto a los tradicionales salones recreativos, éste no puede ser considerado más que una piedra de toque de lo que en un futuro deben ofrecer los grandes CEF. La disposición y organización exhibida por Sega, destierra por completo la deformada imagen que se suele asignar a los salones recreativos y sus habituales clientes, mostrando un aspecto mucho más acorde con su función: facilitar una oferta de ocio con la mayor profesionalidad posible.



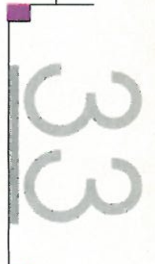








• 6. *Divercor ofrece al visitante una gran sensación de amplitud.*
• 7. *Los Súper Megalos de Virtua Striker siempre se encuentran muy concurridos.*
• 8. *En el centro también hay cabida para títulos menos conocidos.*
• 9. *Daytona USA, con sistema de vídeo incorporado.*
• 10. *Cross Stadium compite con Cool Riders.*



por J. Luis Sanz

Sport Fishing 2

Aunque parezca un tópico, lo cierto es que la primera entrega de *Sport Fishing 2* es uno de los juegos que más llaman la atención allí donde es instalado. Tal vez se deba a la singularidad de su estilo de juego, en el que se debe controlar realmente una caña de pescar.

La cosa, más o menos, consiste en plantearnos la posibilidad de atrapar un determinado pez que nos ofertan. Evidentemente, dependiendo de la fase de dificultad en que nos encontremos, el peso de nuestro objetivo varía considerablemente. Así, la gracia del juego se resume en que logra divertir, aunque sea a costa de hacer un poco el ridículo frente a los seguros espectadores del evento.

Sport Fishing 2 no cuenta con una realización técnica que respete las pautas tradicionales del videojuego, sino que se decanta por las siempre difíciles imágenes reales grabadas con cámara de vídeo. El mueble de esta segunda parte muestra un aspecto mucho más depurado que el original.



SEGA

Manx TT Super Bike

Cuando ya está aquí *Hang On GP'95*, Sega arremete con un juego de nuevo cuño sobre motos de alta cilinfrada; un género que tradicionalmente ha deparado grandes éxitos a la compañía. *Manx TT*, para desgracia de los más fervientes seguidores de la casa, no incorpora el tan deseado Model 3 (habrá que esperar hasta la primavera del 96), aunque depura notablemente las técnicas ofrecidas en desarrollos como *Sega Rally* o el más reciente *Indy 500*.

Entre sus principales virtudes, el programa cuenta con su intención de innovar el modo de juego. Mientras las tradicionales máquinas de motos nos permitían subirnos sobre una réplica con los pies sobre el suelo, en esta ocasión el jugador tiene el apoyo, únicamente, en la máquina y sus pedales.

Sega, para su desarrollo, ha tenido que formalizar permisos con el Gobierno de la Isla de Man.



Virtual On Cyber Troopers



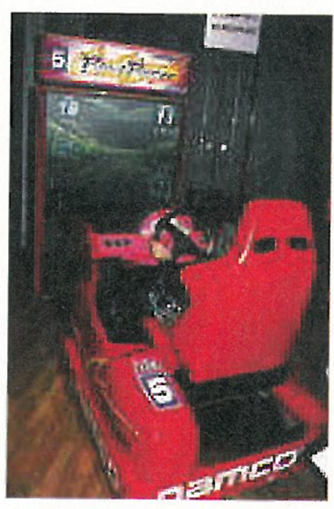


Aunque muchos medios han afirmado en los últimos meses el desarrollo por parte de Sega de la tercera parte de *Virtua Fighter* (intentando dar explicación a su ignorancia con imágenes extraídas del *CG Portrait* de Saturn sobre los personajes de la segunda entrega), lo único cierto es que *Virtual On Cyber Troopers* representa un pequeño golpe de timón en la carrera por la supremacía del género.

De esta forma, la compañía se desmarca con metálicos personajes y modos de juego que incorporan algo más que simples patadas o puñetazos. *Virtual On* prefiere otorgar mayor importancia al uso de armas o poderes especiales, lo que limita un poco el factor de estrategia. Al igual que ha ocurrido con programas domésticos del estilo *Zero Divide*, con robots como protagonistas, muchos usuarios no aciertan a conectar con este subgénero futurista que nada tiene en común (a excepción del desarrollo) con las técnicas de los tradicionales títulos de la compañía. Su lanzamiento está previsto para próximas fechas en nuestro país.

ARCADE

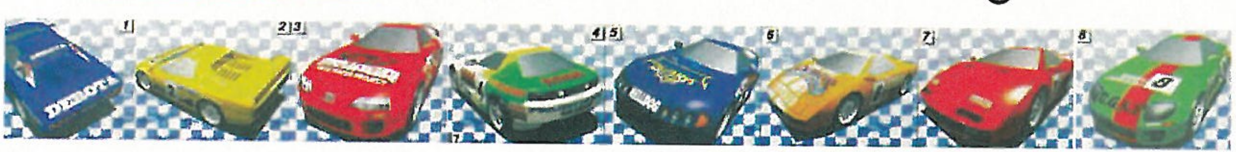
Rave Racer





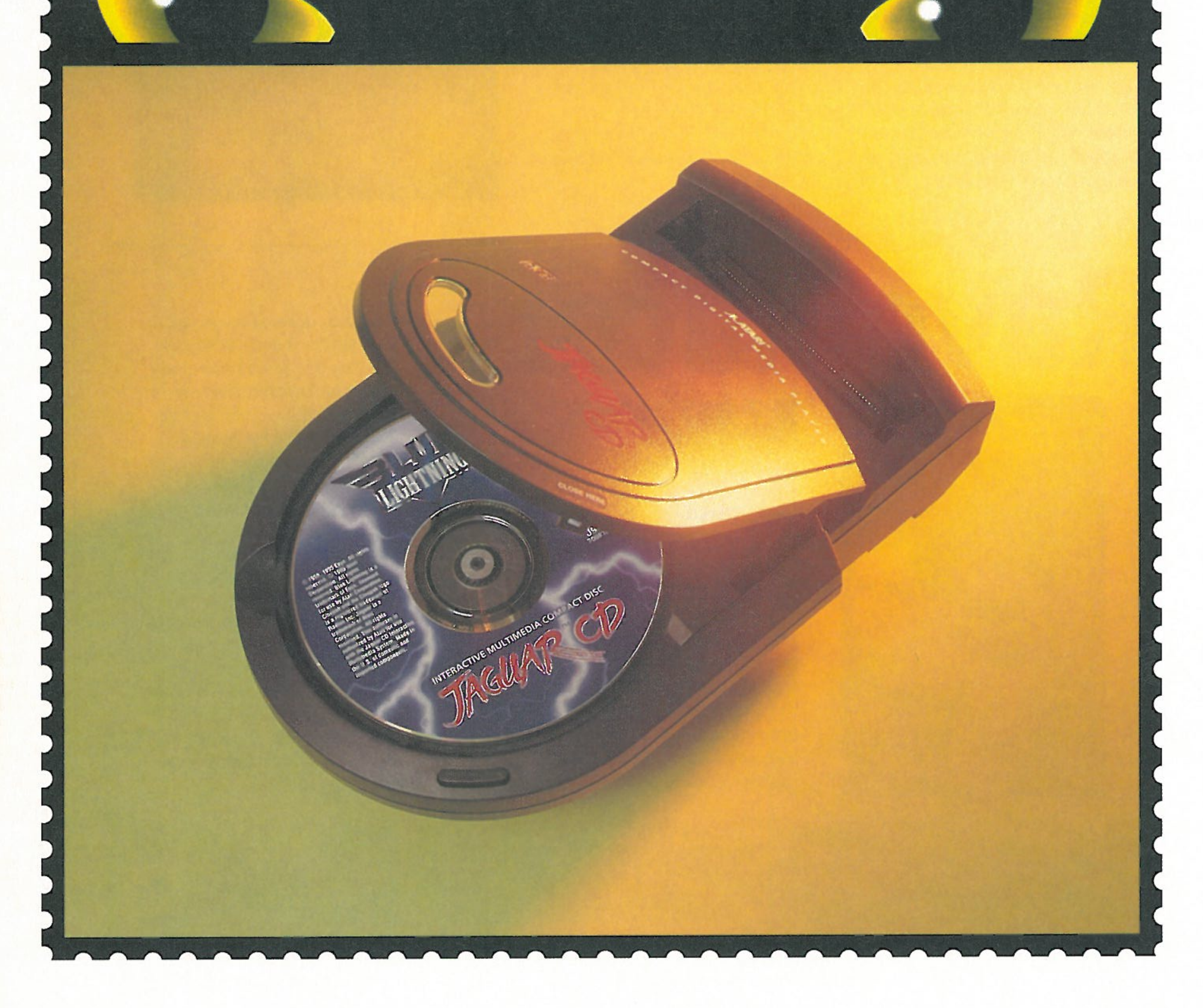
Es curiosa la evolución que el sector ofrece a sus distintos actores. Mientras *Ridge Racer* es hoy una máquina que suena a cualquier usuario, lo cierto es que el juego de Namco, que fue alabado cuando apareció junto con *Daytona* el pasado año, debe su mayor gloria y difusión masiva a una conversión para consolas que lo ha potenciado hasta extremos incontestables.

Rave Racer, con tanto comentario sobre sus virtudes, se ha llevado gratis esa admiración que su hermano menor le ha puesto en bandeja. Namco, que ya traspasó las barreras de la fama anteriormente, nos ha propuesto, esta vez sí, una secuela en toda regla, que no se limita a limar las asperezas técnicas de otras entregas. Si a *Ridge Racer* le siguió *Ridge Racer 2*, este *Rave Racer* no es la tercera parte, sino una secuela que difiere por completo con nuevos circuitos y coches. Por supuesto, la técnica ha evolucionado tanto como el concepto.



JAGUAR CD

Atari apuesta por el sistema CD para afrontar un futuro tan incierto como atractivo. Bajo el calificativo multimedia, el nuevo lector óptico de Jaguar nace con la esperanza de abrir las posibilidades de la máquina a más usuarios. Un salto cualitativo que demuestra la capacidad de reacción de la compañía estadounidense.





Atari acepta el desafío

La compañía estadounidense Atari es como el yin y el yang, una doble cara difícil de interpretar, que ha ocultado, en su propia confusión, el potencial que han atesorado a lo largo de los años sus máquinas. De un lado, nadie le puede negar la brillantez en sus desarrollos o la grandeza de su hardware; pero también le son afines los fiascos, los despistes en la estrategia de comercialización y la facilidad de perder oportunidades históricas para posicionarse por encima de máquinas a veces inferiores. Hemos repetido este argumento hasta la saciedad: magníficos ordenadores como los ST, a pesar de su aceptación en los EE.UU., apenas tuvieron presencia en el mercado europeo, eclipsados por los ingenios de **Clive Sinclair**; la consola portátil Atari Linx, muy superior técnicamente a las de Sega y Nintendo, se vio condenada al ostracismo mientras sus rivales se comían el mercado. Sería una lástima que la Jaguar compartiera el mismo destino, aunque los últimos pasos dados por Atari apuntan a una reactivación de su máquina, demostrando que sus intenciones están en aceptar el desafío que plantea un mercado feroz.

Sin entrar a valorar su supuesta superioridad respecto a otras sistemas, ni dar mayor importancia a sus 64 bits que la que sus juegos merecen, lo cierto es que las producciones realizadas hasta la fecha no muestran en modo alguno las posibilidades que presumiblemente posee, salvo honrosas excepciones como *Alien Vs Predator* o *Rayman.*

Ante esta realidad, Atari no tiene más remedio que confiar ciegamente en su nuevo reproductor CD, aunque por sí solo, sin un profundo cambio de los desarrolladores de software, mucho nos tememos que poco podrá hacer para proporcionar un futuro prometedor a la única, hasta la fecha, consola de 64 bits. No basta con este esfuerzo, hay que mimar a la máquina, alimentarla con software de calidad y, en lo que a nosotros nos toca, pedir a Product Final que traiga los juegos con celeridad, busque la novedad por encima de todo, tenga fe en el producto y no se conforme con títulos atrasados.

Con algunos meses de retraso desde su presentación oficial en el ECTS, celebrado el pasado mes de marzo en Londres, Products Final, la compañía afincada en Barcelona, comienza la distribución del reproductor CD en nuestro país, con la vista puesta en una inminente campaña navideña, en la que se podrá comprobar el grado de



El lector CD suma y sigue

confianza que cada formato es capaz de trasladar a un público saturado de ofertas.

Ante esta prueba de fuego, Atari ha demostrado con la fabricación del lector CD su capacidad de reacción para competir, motivo de satisfacción para el usuario, al que se suma el notable aumento cualitativo visto en algunas de sus últimas producciones. Sin embargo, hay que resaltar el elevado coste inicial que exige la adquisición del lote.

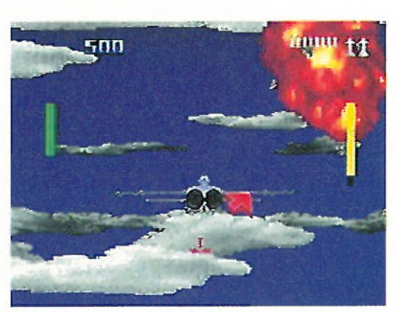
Hay que tener en cuenta que, tanto la máquina base como el lector CD, presentan un precio de 39.900 pesetas, que sumados dan una cifra una cifra elevada, si tenemos en cuenta el precio venta al público establecido por Sega y Sony para sus respectivas consolas.



Opciones multimedia

Entre las principales características que presenta el reproductor CD podemos anotar la compatibilidad total que muestra con los discos compactos normales, lo que posibilita su audición. Atari ha dotado al lector de un sistema, denominado Virtual Light Machine, que ofrece una serie de trazos luminosos en 65.000 colores en pantalla, con hasta 81 efectos diferentes, como si de caleidoscopio se tratase, que se deslizan de forma caprichosa por la pantalla, interpretando los acordes musicales. Una opción, sin duda, tan visualmente atractiva como de dudosa utilidad. En cuanto al campo estrictamente técnico, el lector CD cuenta con doble velocidad y una capacidad de almacenamiento total de 790 Mb, que redundará en una mayor calidad a la hora de reproducir secuencias de vídeo e imágenes digitalizadas. La velocidad de trasferencia de datos es de 352.8 Kb/s, similar a las prestaciones que ofrecen máquinas como Saturn, PlayStation y 3DO (300 Kb/s) y algo más del doble





Blue Lightning inaugura el trasvase de los simuladores de vuelo al formato CD. Su similitud con After Burner es notable.

que la que desarrolla Neo-Geo CD (150 Kb/s). El CD contempla la opción denominada Cinepack Tech, un sistema que ofrece al usuario la posibilidad de ver imágenes de vídeo a 24 f/s, así como la manipulación de éstas, modificando la forma y el tamaño de la pantalla a su antojo. Esta opción quedará complementada en un futuro con el desarrollo de un cartucho MPEG, que posibilitará la reproducción de todas aquellas películas compatibles con el estándar vídeo CD.

Opciones

• 1. El sistema Virtual Light Machine responde con curiosos y atractivos efectos luminosos a las notas musicales.
• 2. El pack incluye una demo jugable de Myst, título de Sunsoft.
• 3. Fotograma del vídeo de Guns N' Roses 'November Rain', incluido en el juego de puzzles Vid Grid.

1

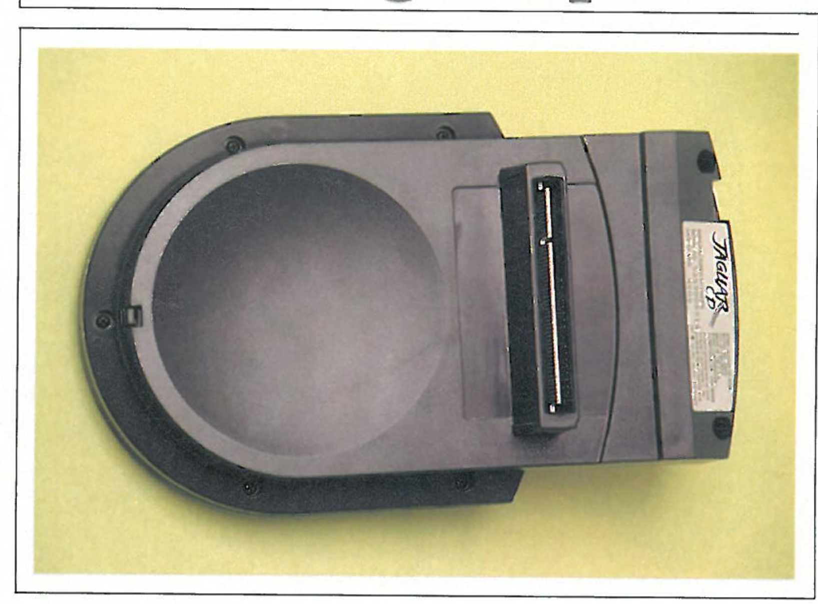

2


3


Un pack atractivo

Bajo la ya tradicional coletilla de Multimedia Player, el Jaguar CD saldrá al mercado formando un lote con cuatro títulos de características bien diferenciadas, que permitirán al usuario comprobar todas las facetas anteriormente expuestas. En el terreno de los juegos, aparecen *Blue Lighning* y *Myst*, dos títulos completamente diferentes con un resultado desigual. El primero es un simulador de vuelo, simplemente correcto, muy en la línea de arcades del tipo *After Burner*. El segundo, una demo jugable del conocido título de Sunsoft, es exactamente idéntico a lo ya visto en versiones anteriores para otros formatos y supone una primera prueba de la capacidad del lector CD para reproducir imágenes digitalizadas. El *pack* también se incluye *Vid Grid*, un juego de puzzles en el que tendremos que ordenar las piezas para disfrutar de distintos vídeos musicales. En él podemos encontrar piezas tan relevantes como *Cryin* de Aerosmith, *Enter Sandman* de Metallica, *Sledgehammer* de **Peter Gabriel**, o *November Rain* de Guns N'Roses. El último elemento del *pack*, que ya está a la venta, es *Tempest 2000 The Soundtrack*, un CD que contiene la BSO del título original de Atari, a la vez que sirve de perfecta excusa para comprobar las excelencias del sistema Virtual Light Machine.

Atari debe mimar al software de Jaguar para competir



La apuesta de la compañía estadounidense es una grata noticia, que sitúa a la Jaguar en el buen camino: un camino del que no debió salir jamás.



FOUR-PLAYER SKEE-SKILL TARGETTE GAME
PLAYERS ACTUALLY RUN BASES
SINGLES • DOUBLES • TRIPLES • HOME RUNS
5 INNINGS PER GAME • EACH PLAYER GETS 3 SHOTS PER INNING • 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY
LAST INNING SUSPENSE
EACH RUN SCORED IN 1ST INNING SCORES 1 POINT
EACH RUN SCORED IN 2ND INNING SCORES 2 POINTS
EACH RUN SCORED IN 3RD INNING SCORES 3 POINTS
EACH RUN SCORED IN 4TH INNING SCORES 4 POINTS
EACH RUN SCORED IN 5TH INNING SCORES 10 POINTS
Beautiful TWO-TONE GREEN FORMICA PLAYBOARD
MOLDED RUBBER POCKETS INSURE QUIET PLAY
Double Clover 4-Way Match Feature
EQUIPPED WITH UNITED'S TAMPER-PROOF SLUG REJECTOR
UNITED OPERATORS ARE SUCCESSFUL OPERATORS
UMC
UNITED MANUFACTURING COMPANY
3401 N. CALIFORNIA AVENUE, CHICAGO 18, ILLINOIS
WORTH OF FUN EVER OFFERED
UNITED'S BOWLING ALLEY!
NEW Player Appeal
COMPLETELY NEW STYLED CABINET
14 FT. LONG
29 IN. WIDE
TRUE BOWLING
AUTOMATIC REGULATION SCORING
STRIKES—SPARES—SPLITS
REGULATION LEAVES
Straight Ball, Hook and Back-up Ball
ALL THE SHOTS AND THRILLS OF REGULATION BOWLING
3 INCH COMPOSITION BALLS
Roll Fast or Slow
Skill—Not Strength Makes the Expert Player
1 to 6 can play!
LONG LIFE ON LOCATION
FAST PLAY • QUIET OPERATION
NO STOOP
BALL RETURN RISER JUST LIKE A REGULATION BOWLING ALLEY
COMPLETE LINE OF SHUFFLE ALLEYS • RIFLE GA
SEE YOUR D
TEST YOUR SKILL
BASEBALL
5 BALLS
5¢
INSTRUCTIONS: PUSH PITCH, THEN BAT. EVERY 4 BASES COUNT AS A RUN
PITCH
You're Always in FIRST-Class Shape When You Choose FIRST-Quality Equipment!
PRIZE BOARDS!
See FIRST for Chicago Coin's 'ROUND THE WORLD TRAINER
QUICK DELIVERY!
FIRST DISTRIBUTORS
The Sun Never Sets
GOTTLIEB
Improved DeLuxe
GRIP SCAL
3-WAY STRENGTH TESTE
Consistently Best the World Over
UNITED'S GAMMA
MIKE
510 W. 34th STREET
CAN PLAY ... two extra in 10th frame ... one extra in 10th frame. Highest Possi
Replays for High Score and Match
Twin National Slug Rejectors with adjustment to 3-4-5 or 6 plays for 25¢
FAST INTRIGUING AUTOMATIC PIN RESET
"KLEER-VUE" LIGHT WEIGHT 1-piece Plexiglass Hood STRONGER
Williams
TEN PINS NOVELTY
TURN TO AIM
"TEN PINS" identical to "Ten Strike" • No Match Feature • No Replays. Has Single National Rejector Adjustable to 5¢ or 10¢ play or 2 players for 25¢.
Equipped with Willi
ALL-STEEL DOO
OPERATOR BELL
Profit-Sharing Basis

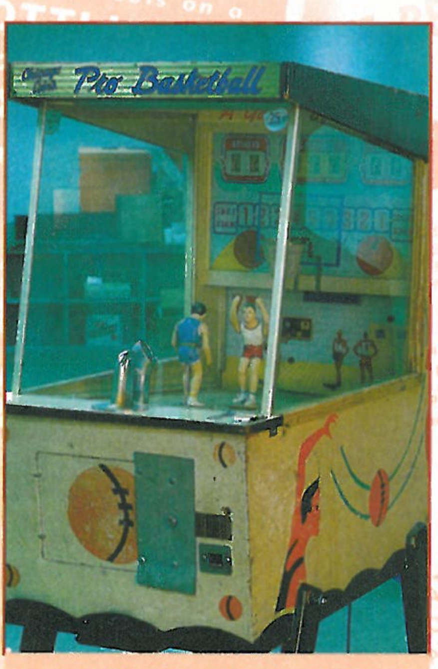
AQUELLOS MARAVILLOSOS CACHARROS

La portada de **ÚLTIMA 7**, aparecida el pasado mes de octubre, despertó un inusitado interés entre los lectores. En ella aparecía una antigua *coin-op* de los años 50 *(Turnpike Tournament)*, cuyo aspecto era muy similar al de las máquinas recreativas que hoy pueblan los centros de entretenimo familiar. El interés suscitado nos ha llevado finalmente a tirar de la historia y retroceder hasta los primeros años del siglo XX, a la búsqueda de los primitivos ingenios lúdicos electromecánicos.

Fruto de la habilidad de los seres humanos para realizar más y mejores sistemas de diversión, las máquinas recreativas han evolucionado hasta convertirse en complejos ingenios que, en muchos casos, se asemejan a los aparatos de inventores locos nacidos en sueños literarios.

Muchos pensarán que los salones recreativos, y en especial las *coin-ops*, son patrimonio exclusivo de la era de la informática que nos ha tocado vivir, quizá porque resulta casi imposible concebirlos sin una pantalla de vídeo o algún que otro componente electrónico. Pero la realidad es muy distinta.

Mucho antes de que los clásicos *Pac Man*, *Space Invaders* o *Galaga* llegasen a los salones recreativos, existió una generación de máquinas, sobre todo en Estados Unidos, que hicieron de la mecánica su mejor aliado. No había *chips* que realizasen millones de cálculos en un segundo, ni pantallas en las que recrear informáticamente cualquier imagen que se nos ocurriese, pero se contaba con el ingenio de grandes diseñadores que revolvían en el baúl de las leyes físicas para encontrar la forma de crear una mecánica de juego convincente para el jugador.



Pro Basketball es uno de los objetos de deseo de los coleccionistas de máquinas recreativas. Creada en 1961 por la empresa estadounidense Chicago Coin, es un buen ejemplo de coin-op mecánica. Los elementos de la escena no pueden esconder la sencillez de un juego en el que, simplemente, hay que encestar.

Los simuladores deportivos que hoy conocemos, los juegos de carreras de coches que ahora se construyen con cuerpo de polígonos, pasando por las pruebas de tiro o los afamados *pinballs*, todos, absolutamente todos, poseen un precedente en la historia que se va más allá de los años cincuenta.

En las siguientes líneas realizamos un pequeño repaso a la evolución que los distintos géneros del videojuego recreativo sufrieron en sus primeros años de vida, en un caminar histórico que nos conduce a los Estados Unidos, el país donde el ciudadano aceptó con agrado las nuevas formas de diversión.

El deporte del béisbol

El deporte rey en los Estados Unidos, el béisbol, se convirtió en uno de los primeros reclamos que los fabricantes de *coin-ops* utilizaron para llegar al público e introducir

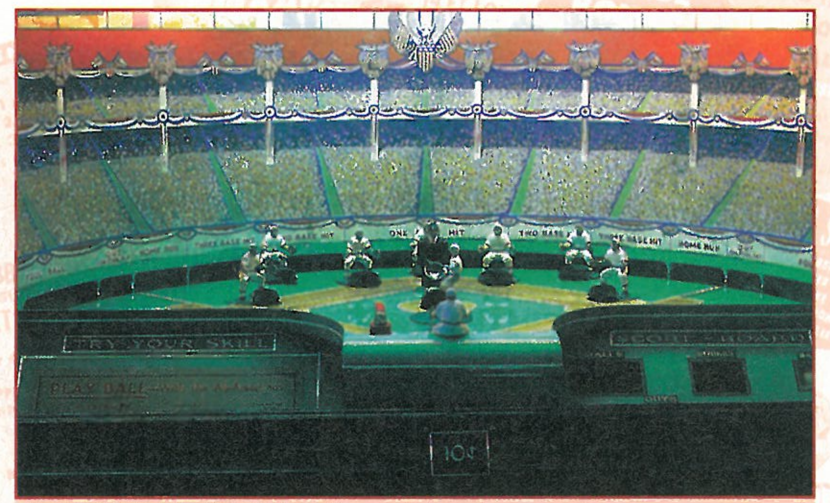
sus primeros ingenios. Fue en 1932 cuando la primera máquina de este género apareció en los bares de Estados Unidos. Su nombre era *Rock Ola's All Star Baseball*, y su mecánica se asemejaba en algunos aspectos a la de los *pinballs*, esto es, un tablero cerrado con forma de rampa y un bate de béisbol que hacía las veces de *flippers*. Al comenzar la partida, una bola caía por la rampa adquiriendo velocidad, hasta llegar a la altura del bate, que el jugador debía activar para golpearla y enviárla a la parte superior del tablero, donde estaban situados varios huecos, representados por primera, segunda y tercera base, *Home Run* y *Out*. El jugador disponía de tres *innings* (entradas) con tres *Outs* en cada uno. Por supuesto, no golpear a la bola suponía un *Strike*. Todas estas acciones que hoy asumimos como fáciles ante la evolución que han sufrido los *pinballs*, nacieron en las máquinas de aquellos días.

En 1935 destaca una segunda máquina llamada *Western's Baseball*, cuya principal innovación se encontraba en la incorporación de luces bajo el tablero, que indicaban la posición de los distintos jugadores. La II Guerra Mundial supuso el frenazo a un sector que no se volvió a reactivar hasta la década de los cincuenta. La industria fabricaba demasiadas armas como para andarse con juegos.

Ya en la década de los 50, la concepción de las distintas *coin-ops* seguía siendo prácticamente la misma, aunque en cada una de ellas se iban añadiendo elementos que perseguían emular la realidad. En *William's Deluxe Short Stop* (1958), aparecían por primera vez los tan traídos y llevados *bonus*, en forma de letras que golpeaba el jugador al realizar determinadas combinaciones, lo que permitía completar palabras con las que conseguir partidas extra. *Chicago Coin's Super Home Run* (1954), aportaba la novedosa posibilidad de que seis jugadores participasen en un mismo partido, introduciendo la competitividad como argumento multiplicador de diversión.

Otros títulos, como *William's Official Baseball*, presentaban un aspecto mucho más realista, con jugadores en tres dimensiones, situados en determinados lugares del tablero, algo que ya aparecía en la mentada *Rock Ola's All Star Baseball* de 1930, que contaba con pequeños jugadores metálicos creados con todo lujo de detalles. Fueron muchos los elementos que fueron aportando novedades a lo largo de aquellos años, aunque todos ellos sobre una base y un concepto de juego tremendamente similar.

Por último, es importante destacar dentro de los simuladores de béisbol, que la compañía estadounidense Williams fue la principal valedora de este gnero, junto con una casi desconocida



ROCK OLA'S ALL STAR (1932). *Es una de las primeras coin-ops que recrearon el deporte rey americano, el béisbol. Un sencillo juego mecánico (la electricidad aún no entraba en juego) en el que el pitcher lanzaba la pelota con una especie de canasta. De esta máquina destaca la calidad con la que están presentados los jugadores, pequeñas figuras metálicas, perfectamente coloreadas que, sin embargo, no hacían nada, salvo aportar credibilidad a la simulación.*



FAST BALL (1969-WILLIAMS). *Psicodélica coin-op de Williams que pegó bastante fuerte a finales de los sesenta, con un sistema de juego sofisticado. Permitía elegir entre tre formas de lanzamiento de bola diferentes para el pitcher (fast, curve y knuckle ball).*



DELUXE SHORT STOP (1958-WILLIAMS). *De aspecto muy semejante a los pinballs, fue la primera en incluir los clásicos bonus. Cada vez que el jugador realizaba un Grand Slam, obtenía una letra de la palabra SHORT-STOP. Al completarla, conseguía una partida grátis.*



LINE DRIVE (1972-WILLIAMS). Fue una de las últimas máquinas mecánicas que realizó Williams. Como se puede observar en la imagen, el jugador corría por medio de un carril a las distintas bases del campo. Permitía varios tipos de lanzamientos, así como ocho sonidos diferentes.

Chicago Coins, que también hizo sus pinitos en el campo de los simuladores automovilísticos.

Pasión por el tiro

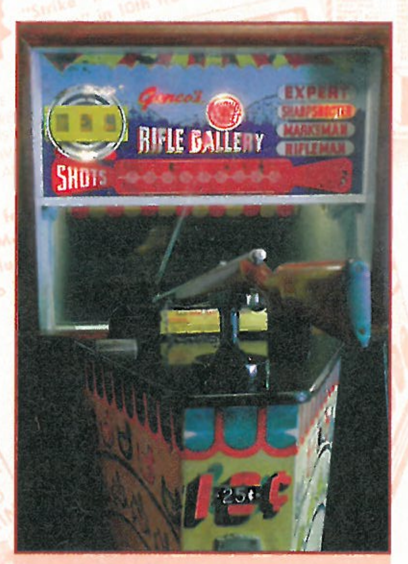
No hay que adentrarse en muchas disquisiciones antropológicas para afirmar que la caza y el hombre han caminado de la mano desde la noche de los tiempos. Tampoco hay que realizar ningún exceso de imaginación para visualizar un norteamericano con una escopeta en la mano. Y quizá por esos dos motivos las máquinas de tiro se prodigaron en los bares de Estados Unidos, y sus facturaciones las llevaban a los primeros puestos de los *top* internos de los fabricantes. La simulación de tiro es uno de los géneros más prolíficos de cuantos existen hoy en los centros de entretenimiento, con espectaculares *coin-op* que combinan a la perfección gráficos, sonido y reproducciones muy fieles de las armas originales.

Los primeros juegos mecánicos de disparo datan del inicio de la década de los veinte, pequeñas máquinas que instaban al jugador a disparar a pequeños objetos estáticos.

Con la llegada de la electricidad al mundo de las *coin-ops*, los jugadores se decantaron por otro tipo de máquinas como los *pinballs*, dejando de lado la atención prestada al género de la puntería. Al contrario de lo que sucediera con el resto del sector, la II Guerra Mundial reactivó la creación de este tipo de máquinas.

Entre los grandes nombres de este género, hay que destacar un título electromecánico: *Evan's Tommy*





RIFFLE GALLERY (1950-GENCO). Las modas, como en todo, también llegaron a las coin-ops de tiro. Las máquinas de feria se vistieron de gran colorido y adquirieron formas similares a las que hoy conocemos. La estructura física del soporte ha variado poco en este género.

Gun, que apareció a finales de los treinta. Pero la evolución de las máquinbas de tiro vino marcada por la invención de los objetivos foto sensibles, que permitían a la máquina captar si el rayo de luz emitido por el arma del jugador había logrado su objetivo. Aunque parezca mentira, dicha técnica, realizada en los días de la II Gran Guerra, se sigue utilizando hoy en día en números juegos de tiro, aunque la diferencia de resultados es, por supuesto, abismal. La proliferación de máquinas con el nombre de los protagonistas de la contienda (Hitler y Mussolini), u otros títulos, como Tojo, se disparó, creando un pequeño parque de máquinas que hoy están muy cotizadas entre los coleccionistas.

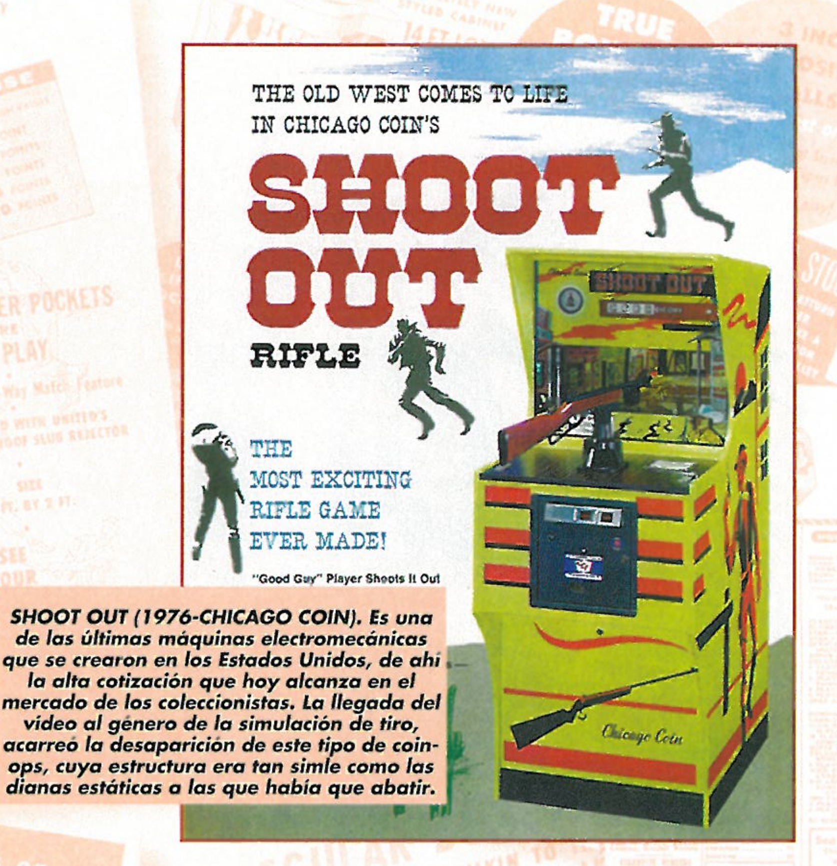
Pero el gran éxito de este tipo de máquinas llegó en 1950, con *Seeburg's Shoot the Bear*, un divertidísimo juego en el que debíamos disparar a un oso que se movía de un lado a otro de la *coin-op*. Al ser alcanzado, el animal se paraba realizando todo tipo de movimientos y provocando estruendosos sonidos. Fue, sin duda, la recreativa que mejor conjugó un aspecto tan importante hoy en día como el sonido, lo que hizo las más de 2.500 unidades fabricadas fueran vendidas con rapidez en todos los rincones de Estados Unidos. Con posterioridad llegaría *Seeburg's Coon Hunt*, amparado en la misma fórmula, aunque su éxito no puede compararse al obtenido por *Seeburg's Shoot the Bear*.

A mediados de los cincuenta, fueron los clásicos juegos de tiro de feria los que se ganaron al publico con títulos como *Carnival Gun*, de United (1954), o *Big Top*, de Genco (1954). Años más tarde, contagiados del programa espacial estadounidense, llegaron los *Space Gunner* de Midway (1958), y *Moon Raider* (1959). Ambas tuvieron que convivir en los salones con las primeras *coin-ops* que explotaban al lejano oeste, como *Wild West* (Genco, 1958), *Gunsmoke* (Bally, 1959) o Pony Express (Chicago Coin, 1962).

Llegados a este punto, el nivel técnico de las distintas *coin-ops* había progresado, y las máquinas de tiro sufrieron un largo parón en su desarrollo que no finalizó hasta la llegada del *microchip* y las pantallas de vídeo, a finales de la década de los sesenta.

Simuladores de carreras

Sería imposible explicar la evolución de las máquinas recreativas, y del sector del videojuego doméstico, sin los simuladores automovilísticos, un



SHOOT OUT (1976-CHICAGO COIN). Es una de las últimas máquinas electromecánicas que se crearon en los Estados Unidos, de ahí la alta cotización que hoy alcanza en el mercado de los coleccionistas. La llegada del vídeo al género de la simulación de tiro, acarreó la desaparición de este tipo de coin-ops, cuya estructura era tan simle como las dianas estáticas a las que había que abatir.

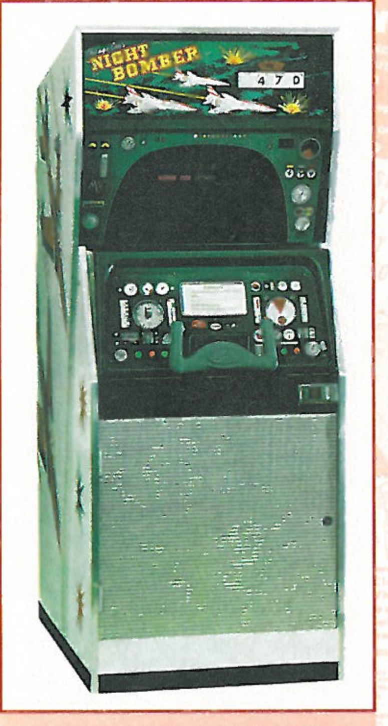


COON HUNT (1950-SEEBURG). A falta de una imagen del clásico Shoot the Bear, de Seeburg, aquí os mostramos Coont Hunt, una máquina muy similar al título antes mentado, en el que destacaba la gran cantidad de sus efectos de sonido, que arropaban al título de Seeburg. Los objetivos, por supuesto, eran móviles, y además tenían la posibilidad de esconderse detrás de los inmensos árboles que aparecían en la pantalla de juego.

genero vertebrador que ha introducido innumerables mejoras tecnológicas en la industria del entretenimiento. Para llegar a lo que hoy son los mejores títulos de este tipo de juegos *(Sega Rally, Indy 500* o *Ridge Racer)*, alguién puso la primera piedra y sentó las bases, a través de los más rudimentarios sistemas para simular la realidad, de un concepto que se traduce en velocidad.

El primer simulador automovilístico conocido data de principios de los cuarenta. Su nombre era *Drive-Mobile*, una rudimentaria máquina en la que el único elemento que nos resultaría familiar hoy en día es el volante situado en la carcasa. Con él los jugadores de antaño controlaban un coche de juguete que quedaba suspendido sobre un cilindro, en el que se habían dibujado los distintos escenarios. Tras echar la moneda, el cilindro se ponía en marcha y el jugador se limitaba a esquivar los distintos obstáculos que aparecían sobre la carretera, aunque sólo él sabía si su vehículo había colisionado contra algún elemento, por lo que presumir con los amigos se convertía en una tarea difícil. Mutoscope Company, la compañía que fabricó *Drive-Mobile*, diseñó también una segunda parte bajo el nombre de *New Drive-Mobile*, cuya única innovación radicaba en la carcasa de la propia *coin-op*, más parecida a la de un automóvil, con asiento incluido. Algún tiempo más tarde, el mismo fabricante lanzó una versión de esta última que permitía competir a dos jugadores simultáneos, y que apareció con el nombre de *Cross Country Race*.

Ya en los años cincuenta, apareció una espectacular máquina que, además de contar con un aspecto realmente atractivo, introdujo una técnica revolucionaria que hizo las delicias de los ciudadanos norteamericanos. Su nombre era *Turnpike Tournament*, y en ella se nos invitaba a participar en un carrera con grandes dosis de realismo, cuya acción se desarrollaba en las calles de distintas ciudades estadounidenses. Fue posible gracias al uso de un proyector que presentaba imágenes de carreteras reales, aunque la máquina mantenía el coche de juguete suspendido sobre la pantalla. Contaba además con los pedales de aceleración y freno, por lo que ya no bastaba con girar el volante a izquierda y derecha. Con posterioridad, apareció una nueva versión de esta *coin-op* en la que se sustituían las imágenes reales por dibujos animados. Ambas fueron creadas por Capital Proyector, una compañía que dotaba a todas sus máquinas con unas carcasas que representaban, casi a la perfección, el aspecto interior de los vehículos



NIGHT BOMBER (1970-1975-CHICAGO COIN). ***La última puesta en escena de la técnica desarrollada por Chicago Coin es este Night Bomber. No alcanzó demasiado éxito debido, principalmente, a la competencia que por aquellos días le oponían las nueva máquinas que hacían uso del vídeo. Fue el final de una época dorada que dejó a un lado la técnica que tan buenos resultados le había proporcionado.***



MOTORCYCLE (1974-CHICAGO COIN). ***Una acertada variación de Speedway, adaptada a las necesidades del género de motos. La versión deluxe se fabricó con manillar, cuentakilómetros y cuentarrevoluciones, así como con un sillín para hacer del juego un simulador algo más realista. Los efectos de sonido alcanzaban un buen grado de sincronización con la acción.***



PADDLE BALL (1978-WILLIAMS). He aquí el primer videojuego creado por la compañía estadounidense Williams. Un clásico recreativo, versionado a soporte doméstico, que hoy puede alcanzar un precio de varios miles de dólares en el mercado de los coleccionistas, al igual que el clásico Pac Man.

de la época.

Llegados a la década de los sesenta, las exigencias de los usuarios se centran en obtener mayores sensaciones de velocidad. Las productoras aparcan los circuitos urbanos y comienzan a diseñar los tan traidos y llevados simuladores de Formula 1. En este apartado, la compañía que mejores resultados obtuvo durante los años sesenta fue Chicago Coin, la primera en idear las novedosas técnicas que imperaron por aquellos días.

Chicago Coin

La compañía norteamericana, además de realizar *coin-ops* más o menos limitadas, dotaba a sus juegos de una apariencia externa tremendamente atractiva, cuidando los detalles pequeños con mimo. Títulos como *Speed King* permitían cambiar de marcha o consultar los distintos indicadores que poseía la máquina, como cuentarrevoluciones o velocímetros. Pero el gran salto de la compañía llegó con *Speed Shift*, una máquina que, por primera vez, incluía efectos de sonido sincronizados con la acción del juego; los rugidos del motor, las apuradas de frenadas y derrapes ayudaban a conseguir el realismo perseguido. La pantalla de juego, por contra, seguía siendo igual de limitada, con un vehículo de juguete a escala que se desplazaba, de derecha a izquierda, sobre una pista blanca en la que se proyectaban distintas imágenes. Cabe destacar que, por lo menos, existía la detección de choques, así como un contador en el que se presentaba la puntuación del jugador. Fue tal la aceptación de esta máquina que, aún hoy, es posible encontrarla en muchos salones de EE.UU.

Una vez descubierto el filón, Chicago Coin lo explotó hasta la saciedad, creando *coin-ops* que abarcaban numerosos géneros, todos con una característica común: la velocidad. Así, en un breve espacio de tiempo, aparecieron



SPEEDWAY (1975-CHICAGO COIN) . Este título utilizó una pequeña variación de la técnica que mostraba Chicago Coin en Speed Shift. La imagen se proyectaba sobre la pantalla ampliándose al mismo tiempo que nuestro vehículo deambulaba por la pista. Speedway obtuvo un gran éxito en el año de su lanzamiento.

LOS CLASICOS DEL BEISBOL

Rock Ola's All Star Baseball	1932	Desconocido
Western's Baseball	1935	Desconocido
Williams' Super World Series	1950	Williams
Chicago Coin's Super Home Run	1954	Chicago Coin
United 's Super Slugger	1955	United
William's King of Swat	1955	Williams
Genco's Champion Baseball	1956	Genco
William's Four Bagger	1956	Williams
Chicago Coin's Batter Up	1958	Chicago Coin
Keeney's League Leader	1958	Desconocido
Williams' Pinch Hitter	1959	Williams
Williams' Official Baseball	1961	Williams
Williams' Extra Inning	1962	Williams
Midaway's Play Ball	1965	Midway
Chicago Coin's TV Baseball	1966	Chicago Coin
Flash Baseball	1967	Midway Manufacturing
Fast Ball	1969	Williams
Hit and Run	1970	Williams
Line Drive	1972	Williams
William's Upper Deck	1973	Williams
Baseball Champ	1973	Chicago Coin
World Series	1974	Chicago Coin
Big League	1975	Chicago Coin
William's Pennant Fever	1984	Williams
Bally's Big Bat	1984	Bally

SpeedWay (1975), un buen simulador de coches, *Motorcycle* (1974), donde el vehículo de carreras era una moto, y *Night Bomber* (principios de los setenta). Otras compañías como Genco (con *Motorama* y *Jet Pilot*), Williams (con *Flotilla*) o Midway (con The Invaders), también hicieron pequeñas incursiones en este mundillo. Todos utilizaban técnicas semejantes a las de Chicago Coin.



SUPER CRASH. ¿Quién no ha jugado alguna vez a uno de las múltiples versiones de este título? Su manejo era simple: el jugador disponía de una pequeña paleta con la que impedía el paso al punto luminoso que caía por la pantalla, modificando su trayectoria y enviándolo a la parte superior, donde éste destruía un muro de ladrillos.

Coleccionistas

Son necesarias unas líneas, un rincón para coleccionistas, que narren qué ha sucedido con las máquinas que ilustran este reportaje, con las reliquias de un pasado cercano donde se acuñó un término, el de ocio electrónico, que hasta entonces sólo era ciencia ficción. Existe, por extraño que parezca, un mercado marginal en número, formado por amantes del videojuego que han salvado a estas máquinas del olvido, creando pequeños museos particulares que se renuevan con la adquisición de *coin-ops* perdidas en los sitios más insospechados del mundo. Como sucede con tantas cosas, las máquinas nacidas antes del *boom* informático, se han revalorizado hasta alcanzar precios desorbitados. Por una *coin-op* que en la década de los cincuenta se podía adquirir con 15 dólares (unas 1.800 pesetas), hoy, estas pueden cotizarse en cifras próximas a los 12.000 dólares (aproximadamente, un millón y medio de pesetas), siempre y cuando esté casi intacta.

De todas las máquinas antiguas, una de las más buscadas es, sorprendentemente, el clásico de Namco *Pac Man*, que, aunque no se encuentra dentro del ámbito de este reportaje, sí es un claro exponente del celo de los coleccionistas por adquirir títulos que forman parte de la historia del videojuego. *Pac Man* se fabricó en cantidades industriales. Cualquier bar del mundo contaba con una de estas máquinas en su interior. Después, cuando él título comenzó a pasarse de moda, muchos propietarios optaron por cambiar la placa base de la *coin-op* que soportaba el juego, por la placa de otro título, repintando también la carcasa que se había diseñado expresemente para el clásico. Con el paso del tiempo, y tras esa extraña regeneración, encontrar una máquina de *Pac Man* completa, esto es, carcasa y placa originales, se ha convertido en un trabajo casi imposible, por lo que su cotización ha subido muchos enteros.

Otra de las *coin-ops* más cotizadas es *Paddle Ball*, de Williams (el clásico de Ping Pong con barritas), el primer videojuego que la compañía norteamericana creó, que sufrió un fenómeno similar al de *Pac Man*.

Muchas son las máquinas recreativas que han hecho historia en el sector del ocio electrónico y muchas las horas de diversión que han proporcionado. *Rock Ola´s All Star, Deluxe Short Stop, Super Home Run, Fast Ball, Line Drive, Turnpike Tournament, Speed Shift, Speedway, Motorcycle, Night Bomber, Riffle Gallery...* Posiblemente sea ésta la primera vez que hayáis leído sus nombres, y muy pocos, quizá ninguno, haya tenido la oportunidad de enfrentarse a máquinas antidiluvianas de videojuegos como las citadas, pero lo cierto es que sin ellas no podríamos disfrutar de títulos como *Sega Rally, Ridge Racer, Virtua Cop* o *Tekken*.

Una muestra del gran negocio que eran las coin-op en Estados Unidos es esta extraña máquina. Por la módica cantidad de diez centavos, la cámara de la parte superior recogía nuestra imagen y la proyectaba en el monitor. Si tenemos en cuenta la escasez de televisiones existentes en los hogares en aquella época, entenderemos el sentido de este artefacto, difícilmente clasificable dentro del sector del videojuego.



ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL. 514 39 98



ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 26 TEL. 26 06 43 (NUEVO CENTRO)





BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12 TEL. 464 46 97

BARCELONA (GLORIES) — CENTRE COM. BARCELONA GLORIES, DIAGONAL 280. TEL. 486 01 64



BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL. 412 63 10

BARCELONA — CARRER DE SANTS, 17 TEL. 296 69 73



BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL. 410 34 73



BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL. 374 95 12 CODIGO POSTAL C.P. (1017)



BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL. 24 05 47

BURGOS — AV. CASTILLA Y LEON, C.C. CAMINO DE LA PLATA, PLANTA ALTA, LOCAL 7 (NUEVO CENTRO)



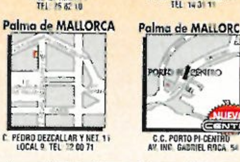
CORDOBA — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL. 49 66 00 (NUEVO CENTRO)



FUENGIROLA — AV. JESUS SANTO REY, ED. OFISOL, 8. TEL. 258 62 51 (NUEVO CENTRO)



GIRONA — JOAN REGLA, 6. C/V RUTLLA, 147 TEL. 22 47 29 (NUEVO CENTRO)



GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS. TEL. 26 69 54



JAEN — PASAJE MAZA, 7 TEL. 25 82 10 (NUEVO CENTRO)

LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL. 14 31 11

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL. 23 46 51

MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL. 527 81 25

MADRID — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL. 522 49 79



Alcala MADRID — C. MAYOR, 89 TEL: 880 76 42

Alcobendas MADRID — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87

Mostoles MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL. 617 11 15

Torrejon MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 30 LOCAL 64 TEL. 677 90 24

MANRESA — ANGEL GUIMERA, 11 (NUEVO CENTRO)

MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL. 21 19 60

Palma de MALLORCA — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL. 72 00 71

Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO AV. ING. GABRIEL ROCA, 54 (NUEVO CENTRO)

PAMPLONA — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL. 27 18 06

SALAMANCA — CALLE TORO, 84 TEL. 26 16 81

SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B 4. TEL. 467 52 73

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54

Sta Cruz de TENERIFE — CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39

VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SAIGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

902 17 18 19

TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A14 H.



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTS.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

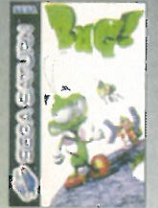
SEGA SATURN



59.990

69.990 con DAYTONA USA

PERIFERICOS

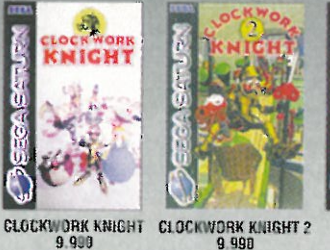


BACKUP MEMORY 7.990





CONTROL PAD (8 BOTONES) 3.990





JOYSTICK VIRTUA STICK 6.990



ARCADE RACER 9.990



CABLE RF 4.990

BUG 7.990	CLOCKWORK KNIGHT 9.990	CLOCKWORK KNIGHT 2 9.990	DAYTONA USA 11.990	DIGITAL PINBALL 7.990
MYST 9.490	PANZER DRAGOON 9.990	PEBBLE BEACH GOLF 7.990	ROBOTICA 7.990	SHINOBI-X 7.990
STREET FIGHTER THE MOVIE 9.990	VICTORY GOAL 9.990	VIRTUA FIGHTER 11.990	VIRTUA FIGHTER REMIX 5.990	VIRTUAL HYDLIDE 8.990





















PlayStation



59.995

SEGUNDO PAD DE REGALO

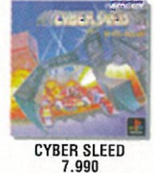
3D LEMMINGS	7.990
HI-OCTANE	7.990
NBA JAM TOURNAMENT ED.	8.490
NOVASTROM	7.990
TEKKEN	9.490
WWF COIN-UP	8.490

DESTRUCTION DERBY

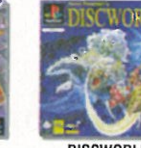


8.700

PERIFERICOS



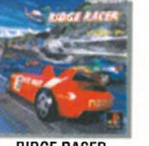






ASCII JOYSTICK 8.900	ASCII PAD 5.200	CONTROLLER 4.450
LINK CABLE 3.550	MOUSE 4.450	MEMORY CARD 3.550





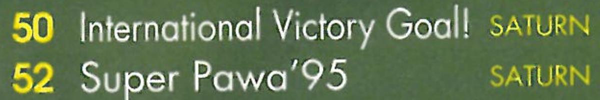
AIR COMBAT 7.990	CYBER SLEED 7.990	DISCWORLD 7.990	FIFA SOCCER '96 8.990
GOAL STORM 9.600	JUMPING FLASH 7.990	KILEAK THE BLOOD 7.990	MORTAL COMBAT 3 9.400
PARODIUS DELUXE 9.600	RAPID RELOAD 7.990	RAYMAN 9.500	RIDGE RACER 8.700
ROAD RASH 7.990	STREET FIGHTER THE MOVIE CONS.	TOSHINDEN 7.990	WIPE OUT 8.700





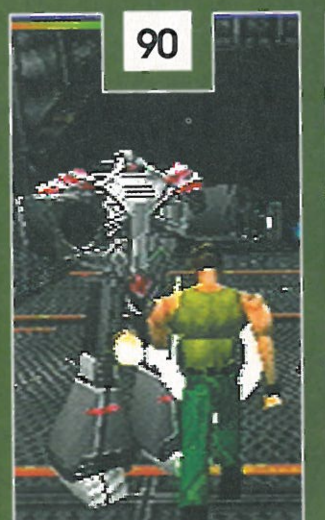
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO

versión final





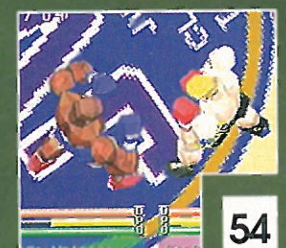
62



90



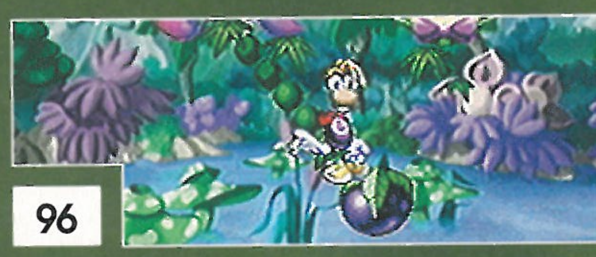
84



54



56



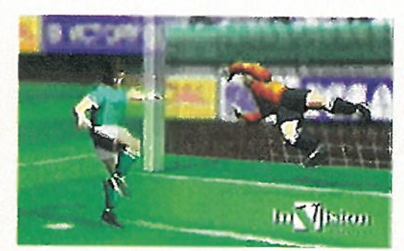
96



110

Sega International Victory goal










Intro

La intro inicial constituye un verdadero espectáculo en sí misma. La elegancia con la que los jugadores golpean al balón, sería la envidia de más de un jugador de la primera división.

Escasas son las innovaciones introducidas por Sega en esta nueva versión realiza para el mercado japonés de *International Victory Goal*, innovaciones que, si bien no justifican un nuevo objeto de compra, sí ofrecen un resultado sensiblemente superior al exhibido por la versión original, que tenía argumentos suficientes para convertirse en objeto de deseo de todo buen aficionado a los simuladores deportivos. Sega hace suya, en este nuevo *International Victory Goal*, una máxima tan evidente como demasiadas veces obviada, y que viene a decir algo así como "no cambies lo que funciona". Lejos de ser un postulado que incite a la comodidad, se ha convertido, en esta ocasión, en un criterio de superación.

La fidelidad al deporte rey y la sencillez de la versión anterior, se ven superadas ante pases en corto que no buscan al compañero tan descaradamente, posibilitando el juego sin balón con la búsqueda de espacios, y un mayor grado de dificultad en la recepción del esférico, con rebotes incluidos, que

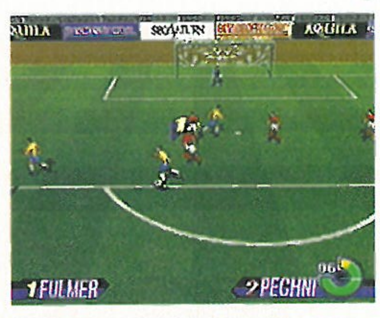
por Javier S. Fernández

Nombre original : Sega International Victory Goal
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

Vistas

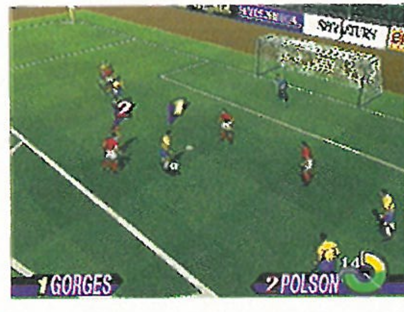


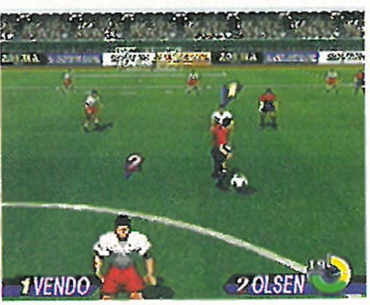






Victory Goal mantiene la posibilidad de personalizar los partidos al gusto del jugador. Tanto vistas, como el estado del terreno o el grado de severidad del árbitro pueden ser modificados.





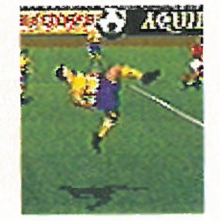












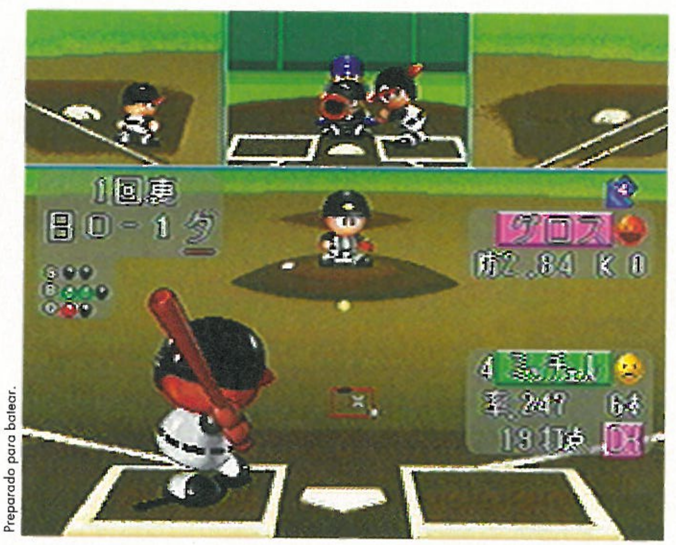
terminan con los controles perfectos, casi imantados, de jugadores que mueven sus polígonos con tremenda precisión. Tanto los modos de juego como el de las posiciones de la cámara se mantienen del original. Gráficamente ofrece sensibles mejoras, sobre todo en la definición de los sprites y en la nitidez del terreno de juego. Una intro sobresaliente es el preludio a un título vibrante, con jugadores renderizados que rematan de cabeza, hacen bicicletas o porteros que dibujan ingrávidas palomitas. A todo ello se une el atractivo de competir bajo los colores de los combinados nacionales, y con la recompensa de escuchar el himno patrio si alcanzamos la victoria.

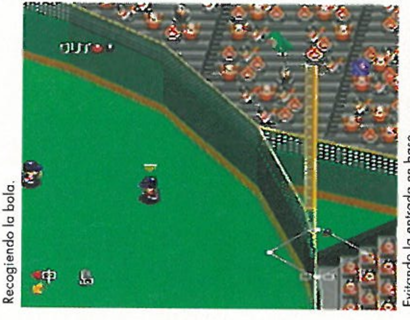
Se echa en falta la posibilidad de modificar los nombres de los jugadores, tal y como sucede en otro juegos, como el Hyper Formation Soccer de PlayStation.

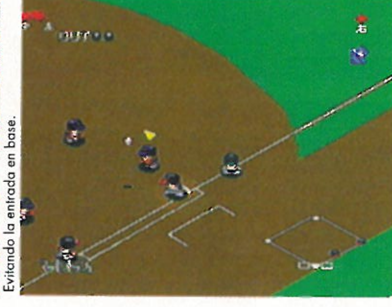




Jikkyou Pawerful Puroyakyu'95 Kaimakuban


Preparado para batear.


Recogiendo la bola.


Evitando la entrada en base.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Puroyakyu'95
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Konami ha trazado tan nítidamente su línea de productos que puede, a partes iguales, desencantar a unos y entusiasmar a otros. Mientras no olvida sus nuevos desarrollos, programas pensados en exclusiva para las máquinas de última generación, tampoco desprecia reconvertir el infinito elenco de títulos que tiene en su almacén. Una nave llena de clásicos que, uno a uno, tendrán que buscar acomodo en Saturn o PlayStation.

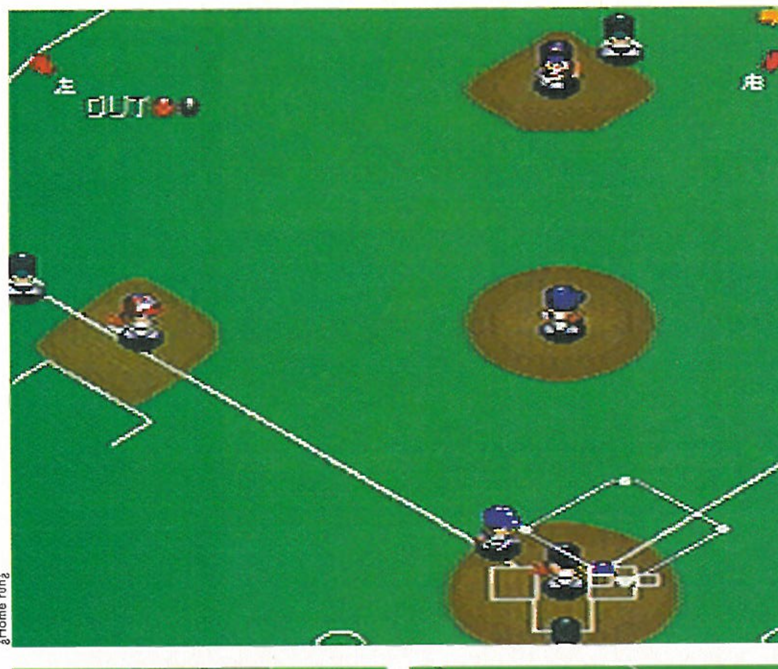
El primero de ellos entró por la puerta grande; no podía ser de otra forma tratándose del matamarcianos más satírico de la historia: *Parodius*.



Entrenamiento

El entrenamiento nos permite simular todas las posibilidades de juego que luego tendremos que combinar a la perfección en un partido de competición.





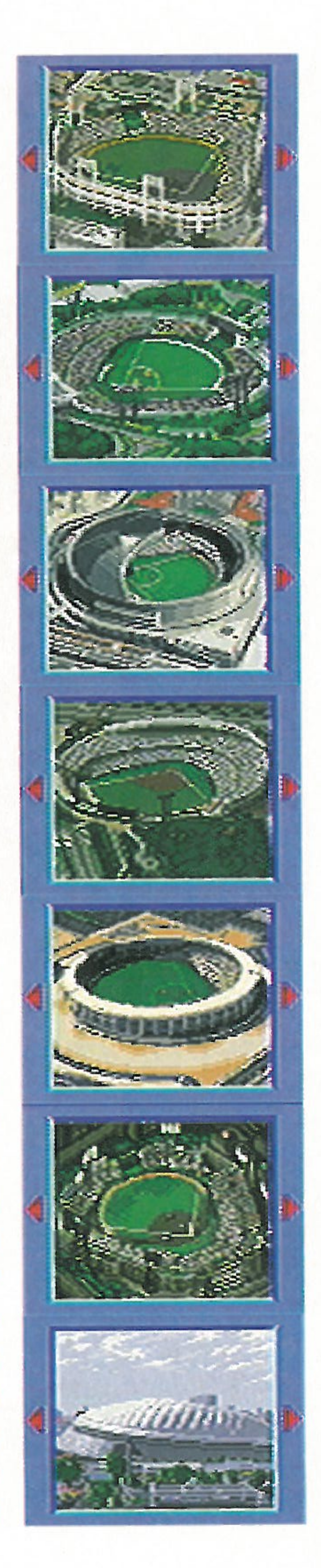
¡Home run!



Fallo estrepitoso.



Descalificado.



Más tarde, llegó la recopilación de los *Pop'n Twin Bee* y ahora nos presentan *Super Pawa*, un sencillo juego de béisbol.

Los deportes han sido tradicionalmente los reyes de la diversión (aunque el béisbol nunca ha gozado de títulos suficientemente significativos como para superar la falta de interés en España). Glorias como el *Hardball* de Accolade para Commodore 64 o *World Series Baseball* para Spectrum, iniciaron una carrera hacia formatos más serios, que concluyó con los *ESPN Baseball Tonight* de EA Sport en Súper Nintendo.

El título que nos ocupa (que tuvo dos entregas para ésta última consola), es una sencilla interpretación de una disciplina que cuenta con un *boom* extraordinario en Japón. El programa respeta las normas del juego sin adentrarse en guiones futuristas, aunque los personajes están distorsionados.

Es divertido, sencillo en sus reglas y técnicamente completo, con maneras a la vieja usanza. Más complicado lo verán los usuarios que no hayan jugado nunca con un simulador semejante. Un juego que se alza con el sobresaliente de la conversión y se convierte en otro recomendable ejercicio nostálgico.





Victory **Boxing**



Gancho...

... confiado...

... al suelo.

Gran plano general.



Protegiéndose.

por J. Luis Sanz

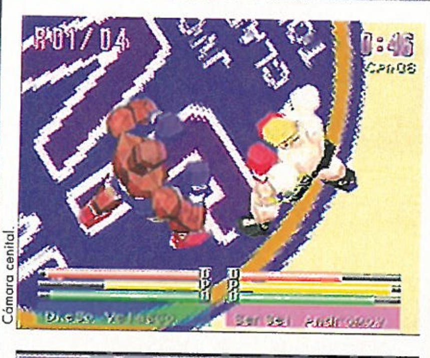
En Saturn hay dos conceptos, parece que exclusivos, que se van a usar eternamente para crear una especie de nomenclatura que sirva para diferenciar las producciones de acción, lucha, conducción y deportivos frente al resto de géneros. Nos estamos refiriendo a los apodos *Virtua* y *Victory* que se vienen utilizando masivamente: *Virtua Volleyball*, *Virtua Fighter*, *Victory Goal* y *Victory Boxing*, por ejemplo.

Como si tratase de defenderse de una amenaza de Nintendo, con sus *Bros*, *Land*, *World* o *Country*, JVC se ha echado al monte para emular fielmente la filosofía vital de la propia Sega con la que, dicho sea de paso, se llevan muy bien.

Con estas confianzas japonesas, los creadores del programa de boxeo han decidido reflejar una disciplina deportiva acorralada por los escándalos y las muertes, pero que en el entorno lúdico cuenta con enormes clásicos e interpretaciones distinguidas. Podemos recordar los legendarios *Rocky y Frank Bruno's Boxing* para ordenadores varios o las producciones de consola, más sofisticadas pero con resultados más lamentables, como la protagonizada por **George Foreman** para SNES. En Mega Drive, sin embargo, hay que nombrar a un tal *James Buster's Douglas KO Boxing*, que con sus moles gráficas lograba, con cierto riesgo pero enorme mérito, emular los desarrollos vigentes a principios de la década.

Victory Boxing, por la juventud del soporte en el que corre, tiene algunos detalles que recuerdan

Nombre original	Victory Boxing
Realización	1995
País	Japón
Compañía	JVC
Programación	Interno
Soporte	CD-ROM



Cámara cenital.

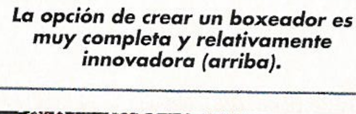




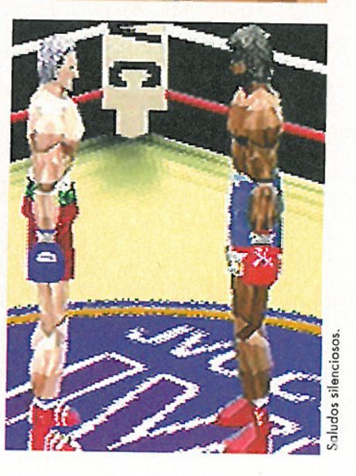
Ganador.






La opción de crear un boxeador es muy completa y relativamente innovadora (arriba).




Saludos silenciosos.



El tamaño de los luchadores es muy respetable.

K.O.

aquella reliquia, pero introduciendo las maneras lógicas necesarias para cosechar el éxito. Los polígonos, convenientemente embutidos con texturas, recorren un juego que alcanza excelentes cotas de espectáculo y diversión, sobre todo entre dos jugadores. La clave está en la manejabilidad de los boxeadores, que responden a la perfección al control del *pad*.

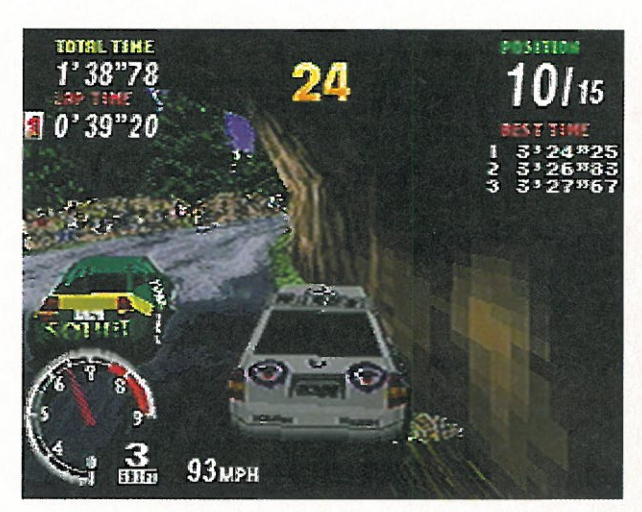
Por mucho que dignifiquemos sus múltiples cámaras y puntos de vista, colores, texturas o escenarios, lo más destacado de *Victory Boxing* es una excelente opción para generar luchadores personalizados: altura, complexión coporal, fuerza, sexo o nombre.

Cuando la conjunción de virtudes alrededor de un programa se hace tan evidente, la única recomendación posible es de compra. Siempre que nuestras más profundas convicciones nos permitan luchar o, sencillamente, partirnos la cara contra un congénere con las mismas intenciones que las nuestras. JVC se ha portado de maravilla con el sufrido usuario.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
72



Sega Rally Championship





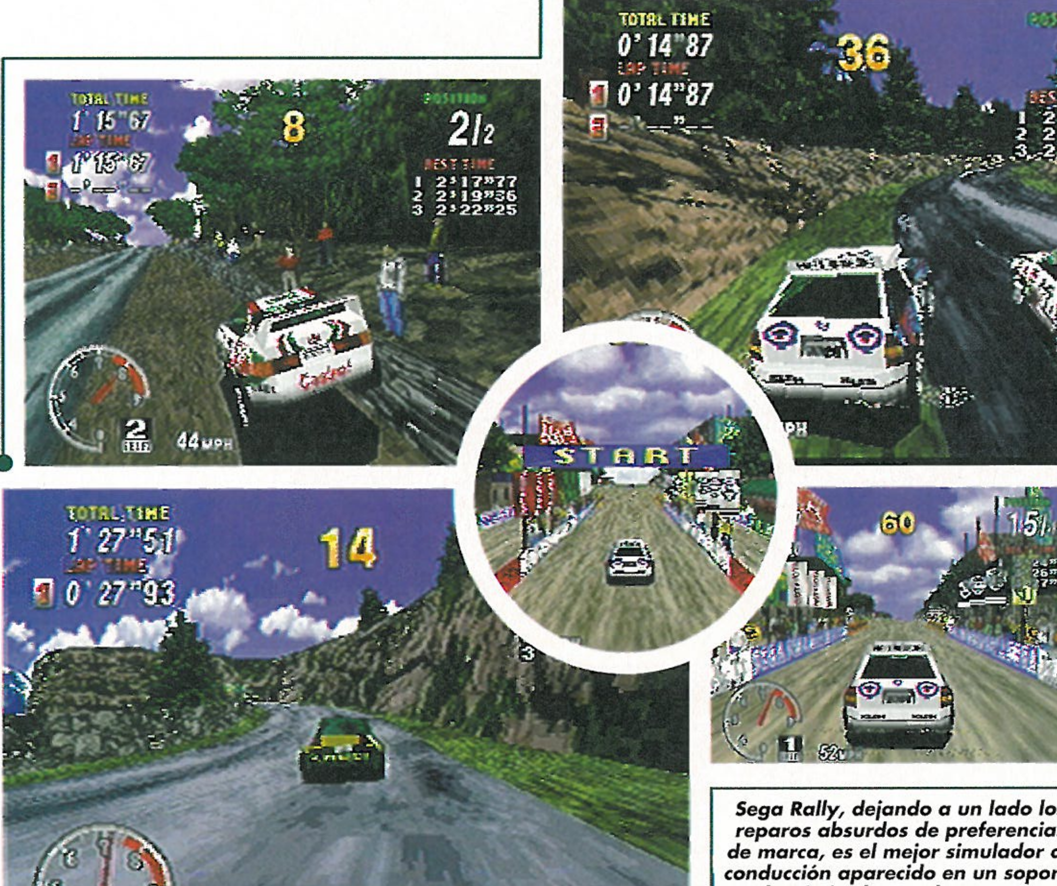


Para hablar de *Sega Rally* no es necesario perder el tiempo en prólogos que narren las maravillas técnicas de títulos precendentes, de todos aquellos juegos que han hecho posible los diferentes saltos evolutivos hasta permitir que esta versión para Saturn sea una realidad.

Existen muchos y variados programas para los distintos formatos que tienen muy clara su vinculación de una manera diferenciadora con el sector recreativo. Entre ellos podemos encontrar títulos para todos los gustos, que van desde los *Ridge Racer* (desarrollo que ha pasado al conocimiento masivo gracias a la conversión para PlayStation) o las futuras versiones de *Ace Driver* y su precedente, *Daytona USA*. Este elenco de virtuosos ha potenciado con su carácter un género que necesitaba de muy pocos empujones para ser indispensable; su aportación se mide en entornos 3D,

por J. Luis Sanz

Nombre original :	Sega Rally Championship
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Sega
Programación :	AM3
Soporte :	CD-ROM



Sega Rally, dejando a un lado los reparos absurdos de preferencias de marca, es el mejor simulador de conducción aparecido en un soporte doméstico hasta el momento.





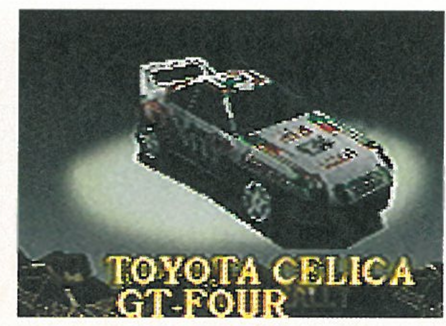


texturas apropiadas y las necesarias sensaciones de velocidad. Con esas premisas, Sega y Namco se lanzaron a la programación de simuladores cada vez más reales que *corrieran* más que su adversario. Fruto de esa competencia casi enfermiza, nacieron grandes juegos como *Daytona* o *Ridge Racer*.

Sin embargo, en un golpe de mano magistral, cuando el cerebro del japonés **Nakamura** ya apostaba por la Fórmula 1 o las motos cibernéticas, Sega apadrinó el Campeonato del Mundo de Rallies y decidió aprovechar esta circunstancia por completo, yendo más allá de la simple utilización de los prototipos y sus entorchados publicitarios. Era el comienzo de la gestación de un arcade de

Uno, dos...





Los dos primeros coches pueden competir en cualquier carrera. El Lancia Stratos, sólo en la opción Time Trial.

... y tres



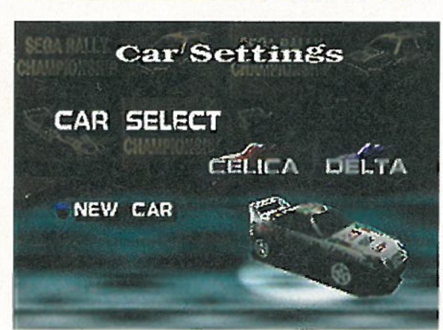






Personalizado





Es posible personalizar cualquiera de los dos vehículos que aparecen de serie para correr en el Time Trial.

Opciones





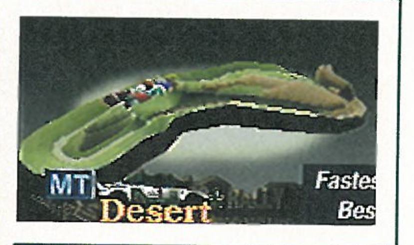
conducción que respetaba en un porcetaje muy elevado la verdadera sensación de estar manejando un coche de rally: cambios de marchas obligatorios (mejor si es manual para una mayor simulación) y todas las superficies imaginables para correr (asfalto, tierra o barro).

Este concepto se sacudía los divertidos pero descerebrados kilómetros invertidos anteriormente en *Daytona USA*. Un juego que contaba con la ventaja de la popularidad que este deporte alcanzó en España gracias a los éxitos conquistados por **Carlos Sáinz** y **Luis Moya**. Para los amantes de los datos más insólitos, hay que señalar que en la primera versión de *Sega Rally* estaba contemplada la inclusión del Subaru del piloto español, pero la renuncia de uno de los patrocinadores impidió que se llevase a cabo. La negativa, además, fue tan tardía que existen imágenes del juego con el Subaru Imprezza saltando por los *overjumps* del circuito Desert.

Curiosidades aparte, se puede considerar a *Sega Rally* como un punto y aparte en la familia de los juegos sobre cuatro ruedas. Lo importante no es correr, sino que parezca que se hace en realidad: la sensación debe ser espectacular cuando, en una recta llena de

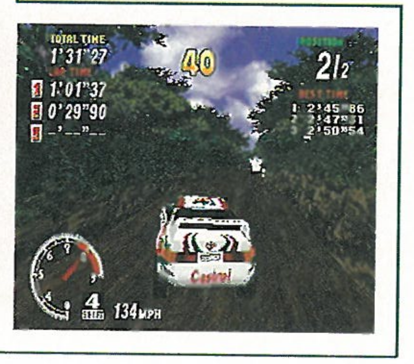
Desert





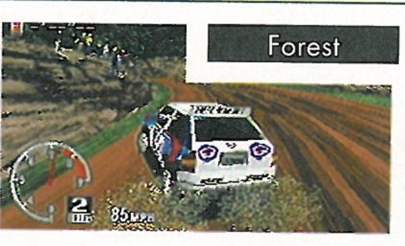
El circuito más fácil esconde algunas trampas que se repiten en los siguientes recorridos aumentando su dificultad, como los famosos overjump o la curva que hay que tomar en segunda antes de la meta.



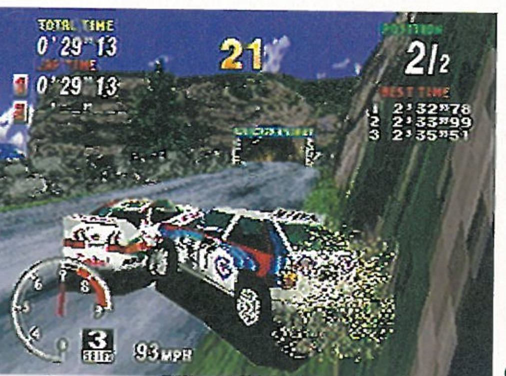




Forest



El nivel intermedio tiene tramos sobre asfalto y sobre tierra, que exigen varias tentativas para poder ser controlados. En el tunel aguarda una sorpresa.



desniveles, es posible sentir con toda nitidez que se ha perdido contacto con el suelo.

Enumerar todas las virtudes del programa sería repetir el artículo publicado en **ÚLTIMA 4**, justificando las alabanzas vertidas sobre él. El título de Saturn es exactamente igual al de la recreativa, sin cambios ni retoques, y ofrece al usuario doméstico algunas mejoras que completan al original. Dentro de estos complementos destaca la posibilidad de contar con un coche más, el Lancia Stratos, y la opción de fabricar y grabar un vehículo con las características de amortiguación, palanca de cambio, frenos y dirección que se desee.



Mountain



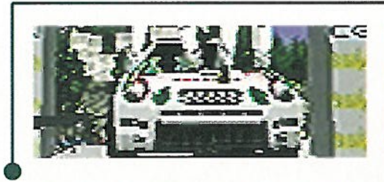


Es con diferencia el más difícil de los tres circuitos de serie. Su gran aliciente es la exigencia de una depurada conducción. Resulta esencial controlar bien las marchas.









La única manera de acceder al Lake Side y correr en la opción Practice es conseguir primero la victoria en el modo Championship.



The winner is...





Pero hasta los mejores programas pueden ver eclipsada su existencia por las iras de las mentes más obcecadas. La esperada conversión para Saturn abrió la veda y muchos comenzaron a disparar a la línea de flotación de la compañía. La sombra de *Daytona USA* comenzó a planear sobre el nuevo programa y se vaticinó un *error* de iguales proporciones. El argumento de la diversión esgrimido por Sega y la realidad de que las sensaciones que transmitía se acercaban mucho a las de la recreativa fueron insuficientes. Aquella banda de polígonos fugitivos debía ser ajusticiada. Si no podían lograr una conversión exacta de *Daytona USA* (aunque casi nadie puso sobre la mesa la evidencia de que pocos lo superaban en el mercado doméstico), ¿qué harían con un monstruo como *Sega Rally*?

Lake Side





El circuito extra conjuga la virtud de la belleza gráfica y la dificultad del barro. Controlar el coche es tan complicado como divertido.

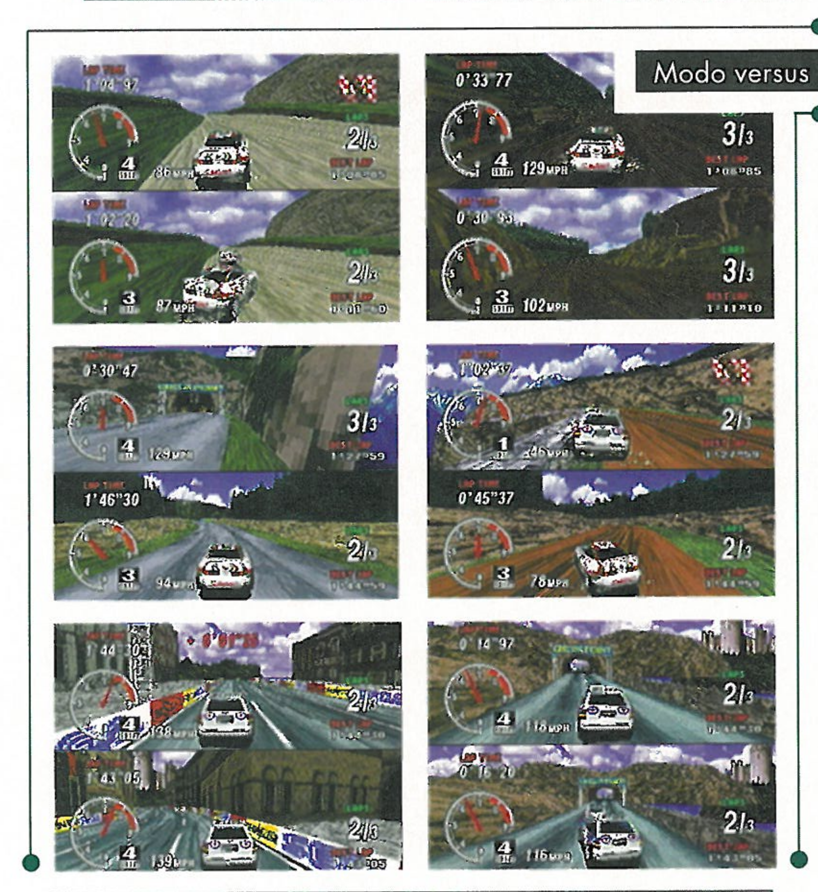








Modo versus



Para mantener con eficacia el modo de dos jugadores dentro del incómodo split screen, se han eliminado todos los elementos accesorios como árboles, espectadores o animales.

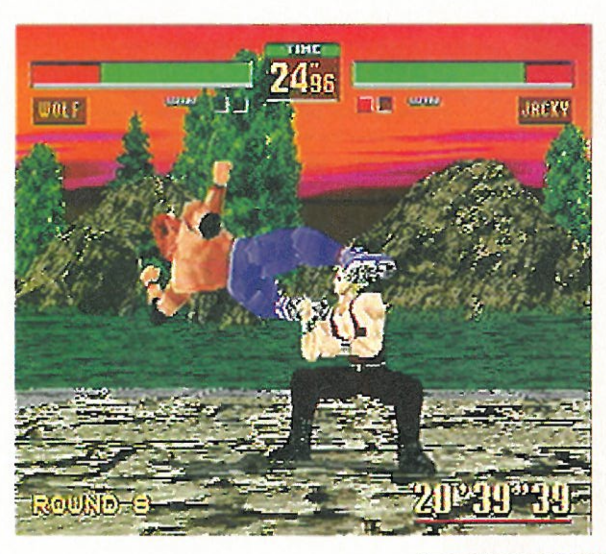
El resultado ya está en la calle y demuestra una perfección gráfica, técnica y de juego inimaginables, moviendo cada *pixel* con una bestialidad insultante y ofreciendo una extraordinaria sensación de velocidad. Aunque tendréis la oportunidad de ver el vídeo y comprobar que estas afirmaciones son reales, sirva como dato la evidencia de que las mismas artimañas utilizadas para terminar el modo Championship en la Saturn, son igualmente válidas en la máquina recreativa.

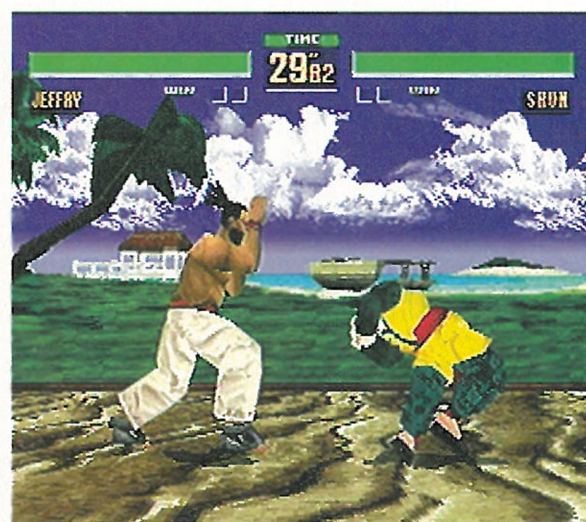
Los acusadores que antes mencionamos, no reconocen ahora el mérito que supone traducir en una consola de 32 bits la potencia del Model 2 sin la más mínima reducción de calidad. Cada árbol, coche, espectador, curva, barrera o casa, están colocados en el universo Virtua de Sega a la perfección. Es, simplemente, el mejor.





Virtua **Fighter 2**





Se está produciendo un fenómeno que puede resultar, cuanto menos, preocupante. En este pequeño circo de gente presuntamente entendida en videojuegos, ya se escuchan críticas a *Virtua Fighter 2*. Extraño comportamiento. También los hay que encuentran defectos en el modo dos jugadores de *Sega Rally*. Curiosa apreciación. E incluso hay a quién no satisfacen algunos recursos técnicos de la versión doméstica de *Virtua Cop*. Peculiar análisis.

No es ésta la tribuna del defensor del videojuego maltratado, pero quizá ha llegado la hora de hacer una profunda reflexión. Por momentos parece que los profesionales de esto hemos perdido el norte. La boca se llena de recursos técnicos que demuestran erudición, de dialéctica *tecnoloide* que compite por saber quién *eructa* el término más *in*, el juicio más mordaz y la crítica más feroz, que generalmente



En los primeros planos se puede observar con mayor detalle la gran calidad que muestran las texturas.

por Carlos Ballester

Nombre original : Virtua Fighter 2
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

es entendida por muchos como un síntoma de independencia, cuando no siempre es así (quién esté libre de culpa, que tire la primera piedra). Pero lo cierto es que se ha olvidado el fin último de un videojuego, la razón por la que debe existir: la diversión. Y ese debe ser el principal objeto de análisis a la hora de enjuiciarlo.

Apenas ha habido tiempo para tomar contacto con él y ya hemos escuchado críticas severas contra *Virtua Fighter 2*. El programa se ha convertido en la mejor excusa para demostrar lo mucho que todos sabemos de videojuegos y los defectos que podemos achacar a los *limitados* AM2, esos chicos que dicen entender de esto, cuando *sólo* han hecho títulos para recreativas como *Virtua Formula, Daytona USA, Sega Rally, Virtua Cop* o éste que nos ocupa.

Cuando uno se encuentra ante un programa como *Mario World* de



Lion







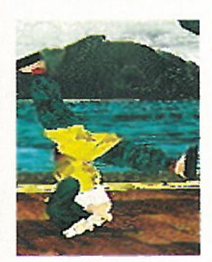
- **Nombre:** *Lion Rofale.*
- **País:** *Francia.*
- **Edad:** *16 años.*
- **Profesión:** *Estudiante.*
- **Características:** *Ágil y contundente.*



Shun

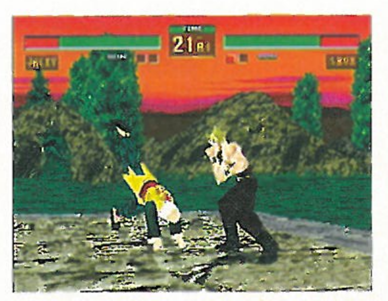


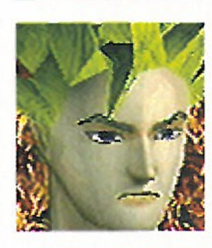




- **Nombre:** *Shun Di.*
- **País:** *China.*
- **Edad:** *83 años.*
- **Profesión:** *Doctor naturista.*
- **Características:** *Técnicamente perfecto. Hábil y sorprendente.*

Jacky





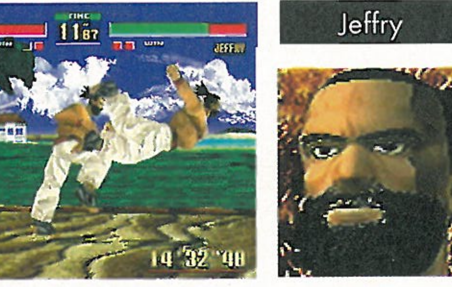


- **Nombre:** *Jacky Bryan.*
- **País:** *EE.UU.*
- **Edad:** *25 años.*
- **Profesión:** *Conductor de carreras Indy.*
- **Características:** *Pegada veloz.*



Jeffry



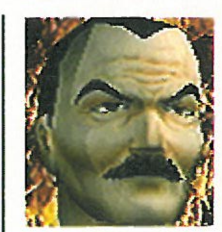




- **Nombre:** *Jeffry Me Wild.*
- **País:** *Australia.*
- **Edad:** *38 años.*
- **Profesión:** *Pescador.*
- **Características:** *Contundente, aunque lento.*



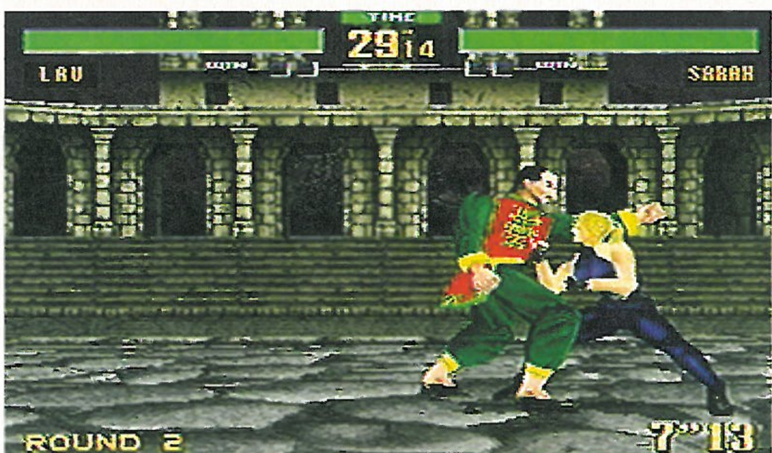
Lau











- **Nombre:** *Lau Chau.*
- **País:** *China.*
- **Edad:** *45 años.*
- **Profesión:** *Cocinero.*
- **Características:** *Técnico y escaso de fuerza.*

Sarah









- **Nombre:** *Sarah Bryant.*
- **País:** *EE.UU.*
- **Edad:** *22 años.*
- **Profesión:** *Estudiante.*
- **Características:** *Rápida en la defensa.*

Kage











- **Nombre:** *Kage Maru.*
- **País:** *Japón.*
- **Edad:** *24 años.*
- **Profesión:** *Ninja.*
- **Características:** *Muy técnico y hábil.*

Wolf







- **Nombre:** *Wolf Hawkfield.*
- **País:** *Canadá.*
- **Edad:** *29 años.*
- **Profesión:** *Luchador de Wrestling.*
- **Características:** *Contundente.*



Pai



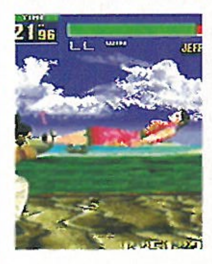




Akira











- **Nombre: *Pai Chan.***
- **País: *Hong Kong.***
- **Edad: *20 años.***
- **Profesión: *Estrella de acción.***
- **Características: *Su giro, bien utilizado, es letal.***

- **Nombre: *Akira Yuuki.***
- **País: *Japón.***
- **Edad: *27 años.***
- **Profesión: *Instructor de kung-fu.***
- **Características: *Gran carisma.***



Súper Ninendo, experimenta un irrefrenable deseo de jugar, de avanzar fase tras fase y no parar hasta conocer un nuevo mundo. Juzgar si el *spritre* de la mascota de la compañía japonesa es más grande o más pequeño es un sin sentido y, además, hay cosas más importantes en este mundo para discutir.

Virtua Fighter 2 para Saturn es una maravilla de juego y quien lo niegue debe justificar su posición con algo más que algunos términos confusos. El que firma estas líneas tiene la fortuna de no tener que argumentar excesivamente su defensa al título de Sega, puesto que cuenta con el privilegio de haberlo jugado y de saber que, al igual que a él le ha ocurrido, todo el que coja un *pad* de una Saturn que haya cargado previamente *Virtua Fighter 2* no podrá soltarlo durante mucho tiempo. Quedará completamente cautivado y lo demás, los ríos de







La calidad y perfección de los movimientos queda patente en la ejecución de cada llave.

tinta que se hayan escrito, darán igual.

El que diga que la versión doméstica de *Virtua Fighter 2* es idéntica a la máquina recreativa miente; quien afirme que eso desacredita al juego y le resta valía, dirá verdades a medias, o la peor de las mentiras.

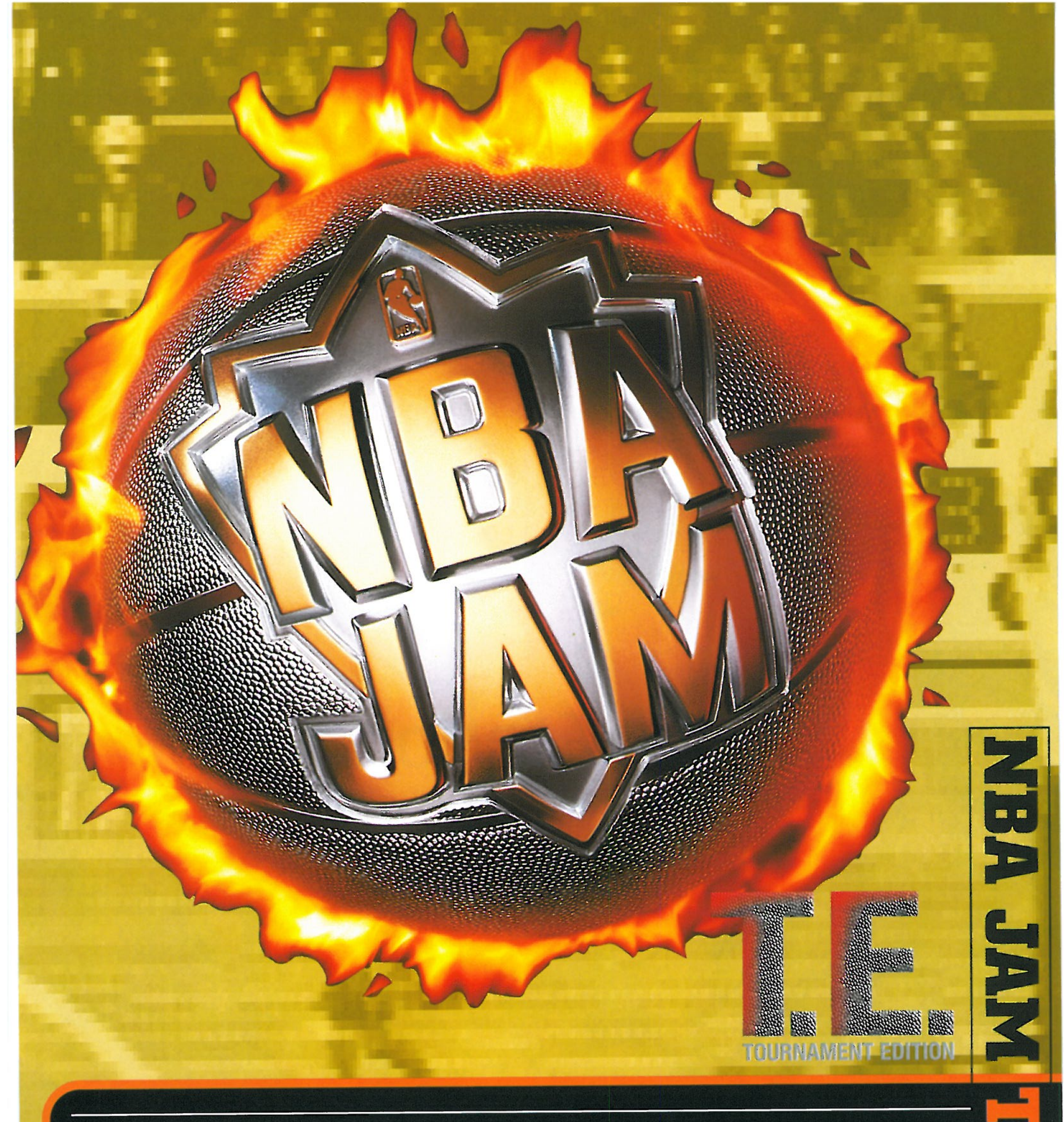
Los escenarios de fondos que tan generosamente rotaban en el original, son ahora un plano de *scroll* que nada tiene que ver con polígonos. Ya hemos oído que eso es criticable, pero nosotros compartimos gustosos la opción elegida por AM2. Este sacrificio redunda en la rapidez y ejecución de los movimientos de los luchadores, más de 700 en el total de las combinaciones, que sí respetan la *coin-op*. Sólo ellos hacen a *Virtua Fighter 2* un juego superior a la mayoría. Es cierto que AM2 ha sacrificado polígonos, brillantez y delirio técnico en todo lo que rodea a la escena del combate y sus protagonistas, pero esto no puede ser juzgado como una carencia, sino como la acertada decisión de adecuar el desarrollo a la máquina. No es, pues, un buen asidero para cebarse en críticas hacia el programa, porque no las merece.

Virtua Fighter 2 es uno de los mejores simuladores de lucha jamás realizados para una consola. La ejecución de movimientos, la riqueza poligonal con la que están formados sus protagonistas, la potencia con la que la Saturn gestiona la información o el deseo que provoca en el jugador para seguir luchando, han conseguido alcanzar el fin de todo gran videojuego: divertir.

ÚLTIMA

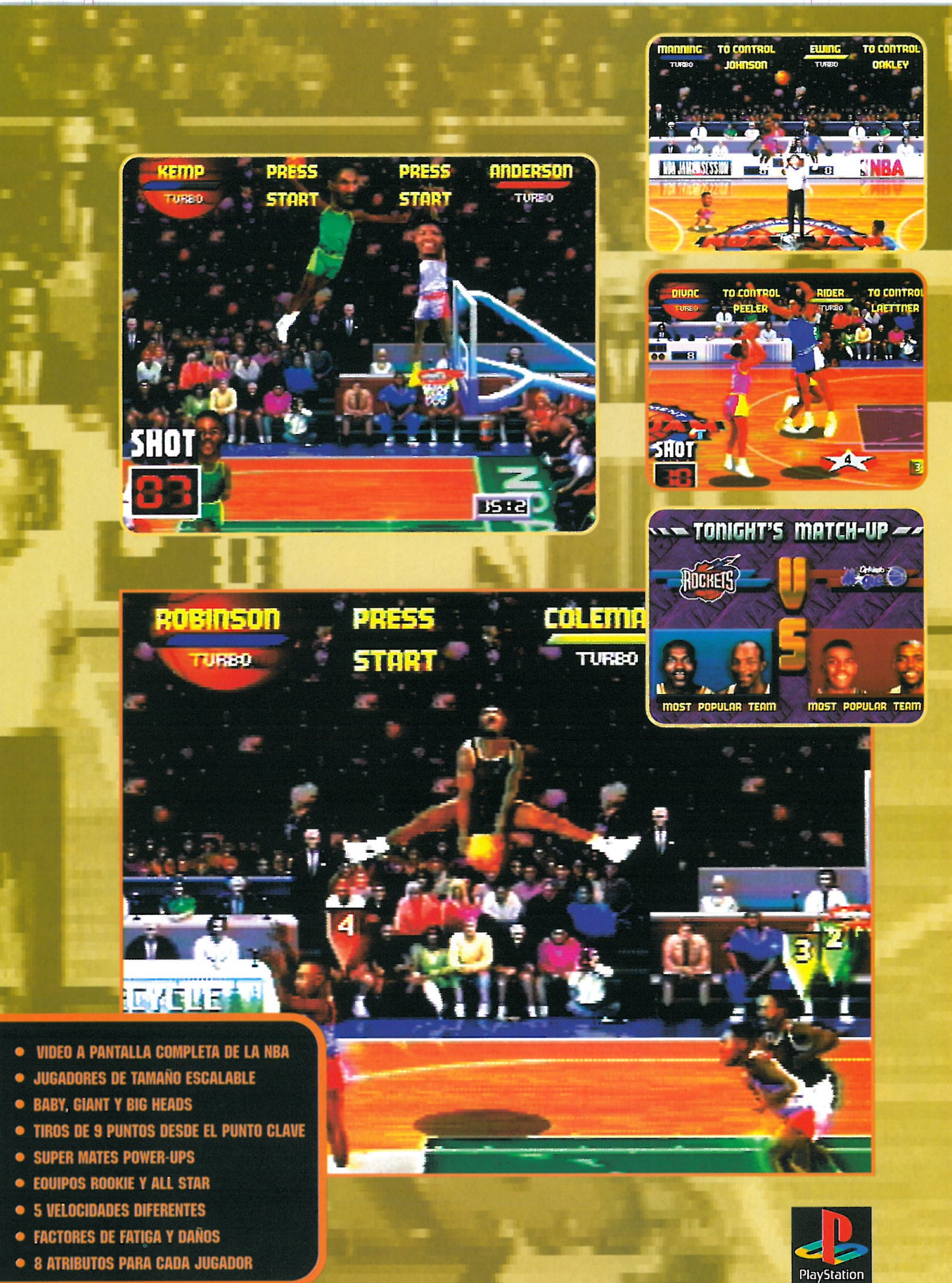



PlayStation™
Acclaim
entertainment, ltd.



¡¡BOOMSHAKALAKAA!!

MACHACA EN TU PROPIA CASA CON TODA LA EXCITACIÓN DEL INCREÍBLE ÉXITO ARCADE... Y AÚN MÁS CUANDO NBA JAM T.E. ¡YA ESTÁ DISPONIBLE PARA TU PLAYSTATION! NBA JAM T.E. EN PLAYSTATION ES LA MEJOR CONVERSIÓN ARCADE DEL MOMENTO, CON UN JUEGO MUCHO MÁS RAPIDO Y GRÁFICOS INCREÍBLES.
MÁS MOVIMIENTOS Y SUPER MATES, MAS DE 120 ESTRELLAS DE LA NBA Y ¡TODOS LOS INGREDIENTES QUE HACEN DE ESTE ARCADE EL NÚMERO 1!


MANNING TO CONTROL EWING TO CONTROL
TURBO JOHNSON TURBO OAKLEY
KEMP PRESS PRESS ANDERSON
TURBO START START TURBO
SHOT
DIVAC TO CONTROL RIDER TO CONTROL
TURBO PEELER TURBO LAETTNER
TONIGHT'S MATCH-UP
ROCKETS
VS
MOST POPULAR TEAM MOST POPULAR TEAM
ROBINSON PRESS COLEMA
TURBO START TURBO
• VIDEO A PANTALLA COMPLETA DE LA NBA
• JUGADORES DE TAMAÑO ESCALABLE
• BABY, GIANT Y BIG HEADS
• TIROS DE 9 PUNTOS DESDE EL PUNTO CLAVE
• SUPER MATES POWER-UPS
• EQUIPOS ROOKIE Y ALL STAR
• 5 VELOCIDADES DIFERENTES
• FACTORES DE FATIGA Y DAÑOS
• 8 ATRIBUTOS PARA CADA JUGADOR
PlayStation

ALIEN TRILOGY™









ALIEN TRILOGY

LOS ALIENÍGENAS ESTÁN TOMANDO EL PLANETA LV426 Y MATANDO TODO LO QUE SE CRUZA EN SU CAMINO. EL JUGADOR DEBE ASUMIR EL PAPEL DE RIPLEY Y NAVEGAR POR 18 NIVELES CON BATALLAS INTENSAS CONTRA LOS DESAGRADABLES SERES ALIENÍGENAS: QUEMA TORAX, PERROS ALIENÍGENAS Y REINAS ALIENÍGENAS.

- CREADO USANDO LA TECNOLOGÍA GANADORA DE VARIOS PREMIOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS DE ACCLAIM
- UN ENORME ARSENAL DE ARMAS EXPLOSIVAS FUTURISTAS
- UNA AYUDA AUTOMÁTICA TE DESCUBRE PASAJES SECRETOS Y OBJETOS ESCONDIDOS.
- LA HISTORIA CONTIENE SECUENCIAS DE VIDEO MEJORANDO LA SENSACIÓN DE PELÍCULA DEL JUEGO.
- INCLUYE LA TRAMA DE LAS TRES PELICULAS DE LA SAGA ALIEN.

STREET FIGHTER "THE MOVIE"

TRANSFORMADO POR EL ÉXITO ARCADE, ¡STREET FIGHTER "THE MOVIE" EXPLOTA EN LA PLAYSTATION! CONTIENE TODOS LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA, INCLUYENDO A TODAS LAS SUPER ESTRELLAS, JEAN-CLAUDE VAN-DAMME Y KYLIE MINOGUE. ESTE MACHACADOR BEAT EM'UP COMBINA LA CALIDAD DE LOS JUEGOS DE LA PRÓXIMA GENERACION Y LA ACCIÓN DE LA MEGA PELÍCULA BASADA EN LA ULTIMA Y DEFINITIVA LUCHA CALLEJERA

- NUEVOS ATAQUES Y MOVIMIENTOS FINALES COMBO HACEN DE ESTE EL MEJOR JUEGO DE LUCHA CALLEJERA JAMÁS VISTO
- FONDOS Y PERSONAJES INCREÍBLEMENTE DIGITALIZADOS.
- CUATRO MODOS DE JUEGO: LUCHA DE PELICULA, LUCHA CALLEJERA, LUCHA VERSUS Y LUCHA TRIAL.



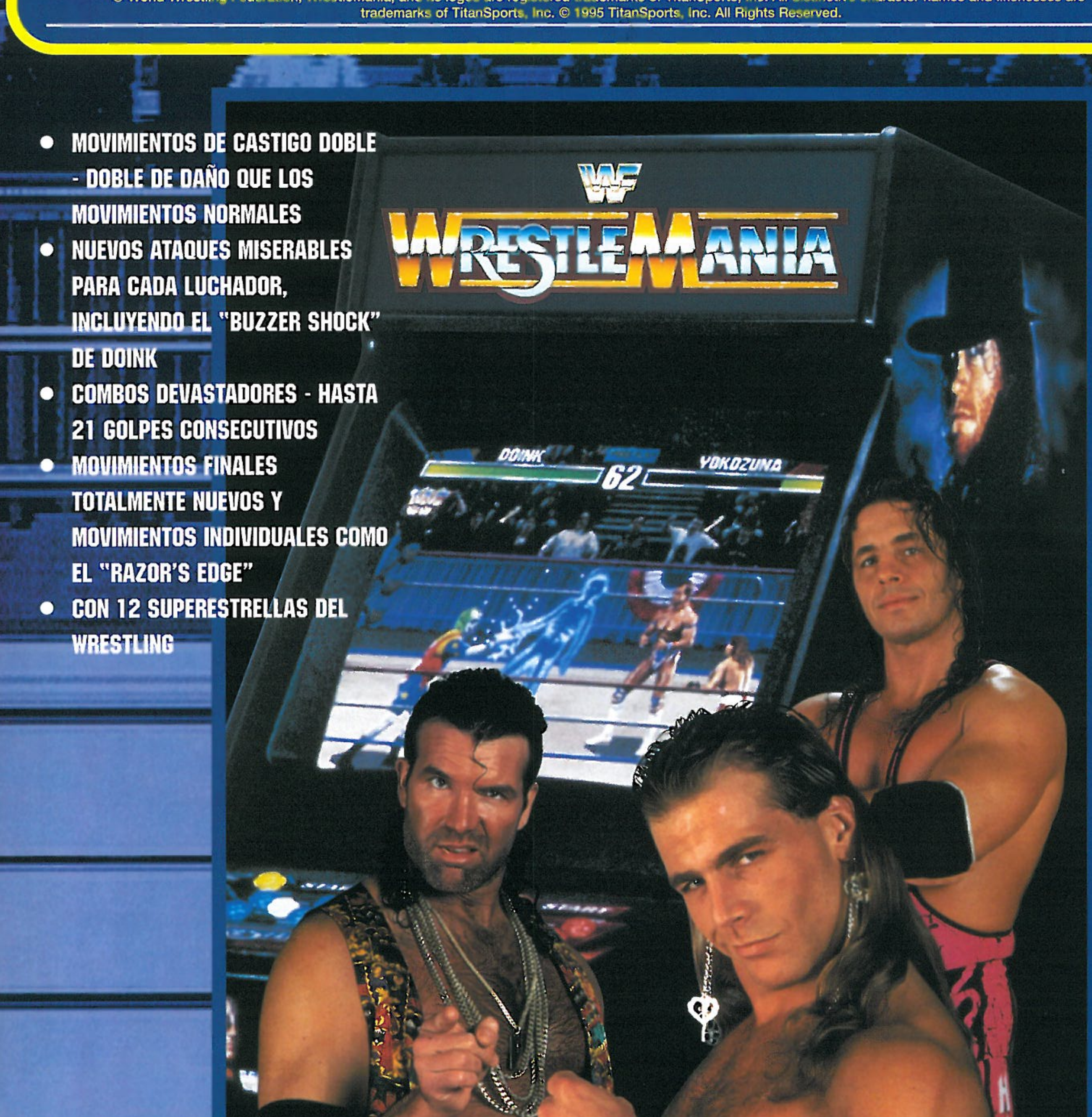






"¡LOS ÚLTIMOS GOLPES DE WRESTLING ESTÁN LISTOS PARA DEVASTAR A LOS JUGADORES DEL VIDEOJUEGO CUANDO WWF WRESTLEMANIA LLEGA A LA PLAYSTATION DE SONY!" GRÁFICOS INCREÍBLEMENTE REALISTAS, GOLPES DE WRESTLING TOTALMENTE REALES, Y MOVIMIENTOS ESPECIALES AÚN MÁS REALES, SE COMBINAN PARA HACER UN JUEGO QUE SERÁ IRRESISTIBLE ¡NO SÓLO PARA LOS FANS DE WWF! WRESTLEMANIA... SIN DUDA ¡EL JUEGO DE WRESTLING MÁS SENSACIONAL QUE JAMÁS SE HAYA HECHO!

WWF® WRESTLEMANIA



PlayStation



REVOLUTION X









"LA MUSICA ES EL ARMA"

ABRIÉNDOSE CAMINO HACIA LA PLAYSTATION, AHORA LLEGA EL EXPLOSIVO ARCADE REVOLUTION X, CON UN ASALTO DE CD'S, MÚSICA DE LOS LEGENDARIOS AEROSMITH Y ARMAMENTO LLENO DE PODER.

EL JUGADOR DEBE ELIMINAR A LOS SEGUIDORES DE LA NACIÓN DEL NUEVO ORDEN QUE SE HA FORMADO PARA CONQUISTAR EL MUNDO CONTROLANDO LAS MENTES DE SUS JÓVENES. ARMADO CON UNA SERIE DE COMPACT DISCS EXPLOSIVOS, DEBES VIAJAR A TRAVÉS DE 5 NIVELES DE ACCIÓN SIN FIN DESDE CALIFORNIA A INGLATERRA. DEBES RESCATAR A LA BANDA DE ROCK AEROSMITH, QUE HAN SIDO RAPTADOS POR LOS N.N.O. Y, POR ÚLTIMO, SALVAR EL MUNDO DE ESTOS INDESEABLES.

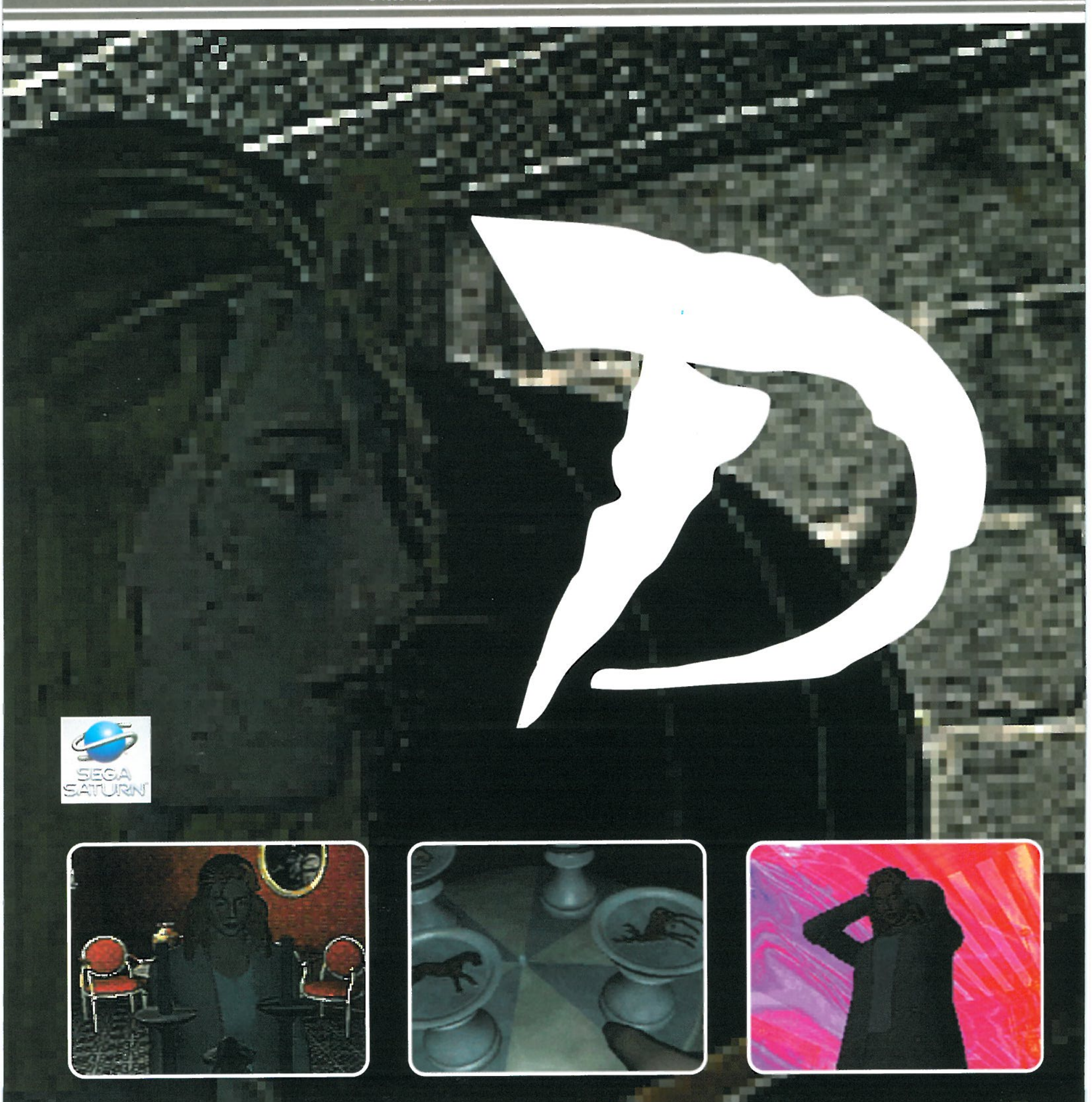


"LOCO EN MADDEN... ÁBRETE CAMINO HACIA EL CLUB DE LOS QUARTER-BACK". CUANDO LLEGUE NFL Q-BACK CLUB '96 A LA PLAYSTATION, VERÁS LO QUE ES EL FUTBOL AMERICANO MÁS REALISTA QUE EXISTE, CON JUGADORES CREADOS CON LA AVANZADA TECNOLOGÍA DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS DE ACCLAIM, ESTADIOS RENDERIZADOS EN 3D, Y VIDEO Y REPETICIONES INSTANTÁNEAS CON LA CAMARA SUPER SUAVE. "¡DEJA QUE EL PIG-SKIN VUELE!"

- MAS DE 800 JUGADAS DE ATAQUE Y DEFENSA
- MODO PRÁCTICA PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES DE LOS JUGADORES
- NUEVA PERSPECTIVA CON HASTA 80 YARDAS DE CAMPO VISIBLE
- NUEVAS ANIMACIONES DE LOS JUGADORES Y MOVIMIENTOS DE HABILIDAD
- FACTOR FATIGA QUE INFLUYE EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS JUGADORES
- SIMULACIÓN EN TIEMPO REAL

EL AÑO ES 1997. ES LA NOCHE DE LA MUERTE EN LOS ANGELES. HA HABIDO UN ASESINATO MASIVO EN UN HOSPITAL GENERAL A LAS AFUERAS DE LA CIUDAD. EL CULPABLE ES EL DIRECTOR DEL HOSPITAL, RICHTER HARRIS. LA POLICIA NO PUEDE HACER NADA, YA QUE NO PUEDE ENTRAR. LA ÚNICA HIJA DE RICHTER, LAURA HARRIS, SE INTRODUCE EN LA TRÁGICA ESCENA... ¿SERÁ CAPAZ DE DESCUBRIR EL ENIGMA DE SU TRANSFIGURADO PADRE?
CON GRÁFICOS SOBERBIOS Y UNA ASOMBROSA AMBIENTACIÓN MUSICAL, TÚ ERES LAURA HARRIS Y EN TUS MANOS ESTÁ LA RESOLUCIÓN DE LOS MISTERIOS Y EL QUE TENGAS EL VALOR SUFICIENTE PARA ENFRENTARTE A LOS HORRORES QUE TE ESPERAN EN EL HOSPITAL GENERAL.

- UNA COMPLETÍSIMA AVENTURA Y JUEGO DE ESTRATEGIA
- IMÁGENES EN MOVIMIENTO RENDERIZADAS DIRECTAMENTE DE SILICON GRAPHICS
- VIAJA POR TODO EL HOSPITAL EXPLORANDO Y RESOLVIENDO LOS HORRIBLES MISTERIOS
- ENCONTRARÁS NUMEROSOS OBJETOS QUE PUEDEN SER MANIPULADOS DE MUCHAS MANERAS
- ANDA DE PUNTILLAS. ¡TODO LO QUE ENCUENTRES PUEDE AYUDARTE O DAÑARTE!

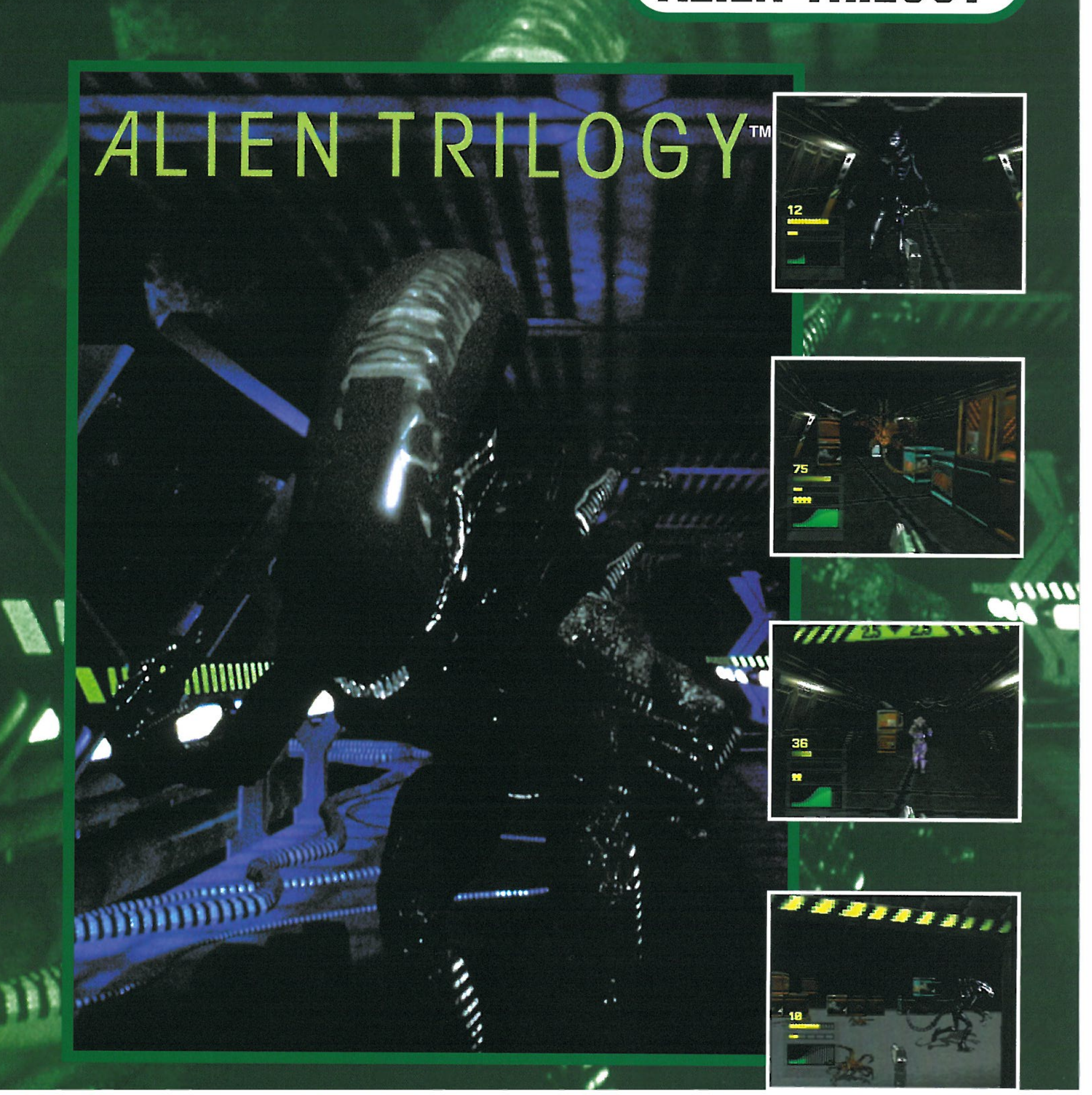


LOS ALIENÍGENAS ESTÁN TOMANDO EL PLANETA LV426 Y MATANDO TODO LO QUE SE CRUZA EN SU CAMINO. EL JUGADOR DEBE ASUMIR EL PAPEL DE RIPLEY Y NAVEGAR POR 18 NIVELES CON BATALLAS INTENSAS CONTRA LOS DESAGRADABLES SERES ALIENÍGENAS: QUEMA TORAX, PERROS ALIENÍGENAS Y REINAS ALIENÍGENAS.

- CREADO USANDO LA TECNOLOGÍA GANADORA DE VARIOS PREMIOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS DE ACCLAIM
- UN ENORME ARSENAL DE ARMAS EXPLOSIVAS FUTURISTAS
- UNA AYUDA AUTOMÁTICA TE DESCUBRE PASAJES SECRETOS Y OBJETOS ESCONDIDOS.
- LA HISTORIA CONTIENE SECUENCIAS DE VIDEO MEJORANDO LA SENSACIÓN DE PELÍCULA DEL JUEGO.
- INCLUYE LA TRAMA DE LAS TRES PELICULAS DE LA SAGA ALIEN.

SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY

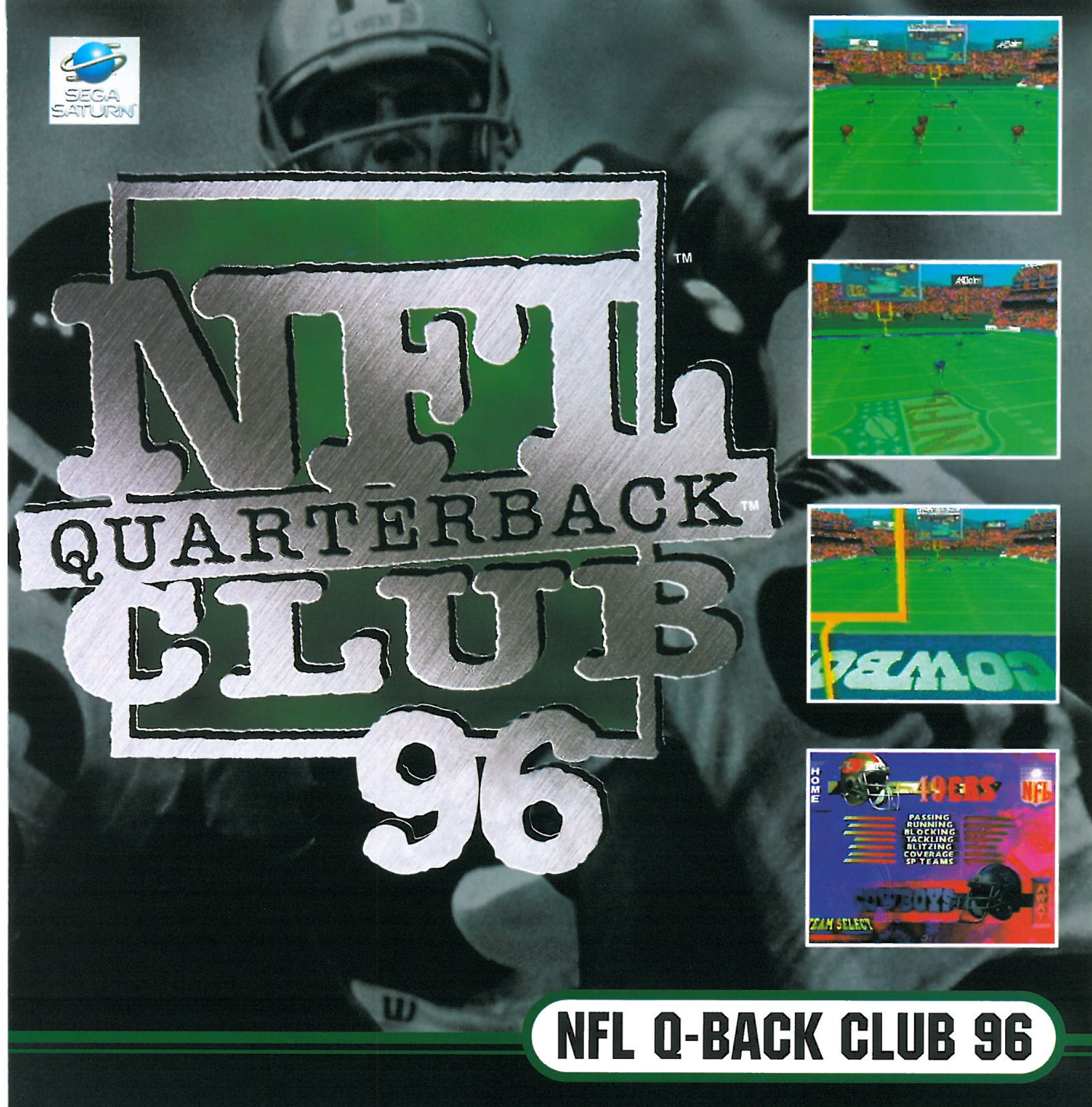




NBA JAM T.E

"SIGUE MACHACANDO"... LA EXCITACIÓN DE BALONCESTO DE DOS CONTRA DOS SE ELEVA A NUEVAS ALTURAS A MEDIDA QUE NBA JAM T.E. REBOTA EN LA SATURN DE SEGA EN LA MEJOR CONVERSIÓN ARCADE QUE EXISTA.
EL TAMAÑO ESCALABLE DE LOS JUGADORES DA AL USUARIO LA SENSACIÓN MÁS REALISATA JAMÁS VISTA EN PANTALLA, IDÉNTICA AL BALONCESTO REAL. CUANTO MÁS CERCA ESTÉN LOS JUGADORES, MÁS GRANDES SERÁN. CON 120 ESTRELLAS DE LA NBA EN UNA LISTA ACTUALIZADA DE LOS EQUIPOS, NBA JAM TAMBIÉN CONTIENE POWER-UPS TOTALMENTE NUEVOS, SUSTITUCIONES, MOVIMIENTOS ESPECIALES OFENSIVOS Y MÁS MATES Y MACHAQUES QUE NUNCA ANTES.
ADEMÁS DE TODOS LOS PERSONAJES ESCONDIDOS NUEVOS Y UN EQUIPO DE ROOKIES, LOS PUNTOS CLAVE DAN A LOS JUGADORES LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UN INCREÍBLE RESULTADO.

- EXCLUSIVO VIDEO A PANTALLA COMPLET DE LA NBA
- JUGADORES DE TAMAÑO ESCALABLE
- BABY, GIANT Y BIG HEADS
- TIROS DE 9 PUNTOS DESDE EL PUNTO CLAVE
- SUPER MATES POWER-UPS
- EQUIPOS ROOKIE Y ALL STAR
- 5 VELOCIDADES DIFERENTES
- FACTORES DE FATIGA Y DAÑOS



NFL Q-BACK CLUB 96

"LOCO EN MADDEN... ÁBRETE CAMINO HACIA EL CLUB DE LOS QUARTER-BACK". CUANDO LLEGUE NFL Q-BACK CLUB '96 A LA SATURN, VERÁS LO QUE ES EL FUTBOL AMERICANO MÁS REALISTA QUE EXISTE, CON JUGADORES CREADOS CON LA AVANZADA TECNOLOGÍA DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS DE ACCLAIM, ESTADIOS RENDERIZADOS EN 3D, Y VIDEO Y REPETICIONES INSTANTÁNEAS CON LA CAMARA SUPER SUAVE.

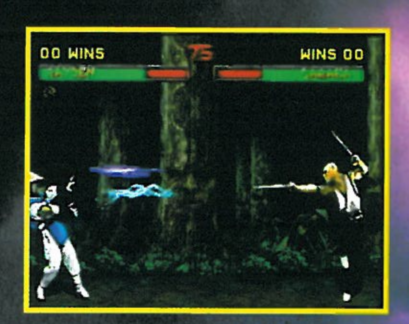
"¡DEJA QUE EL PIG-SKIN VUELE!"

- MAS DE 800 JUGADAS DE ATAQUE Y DEFENSA
- MODO PRÁCTICA PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES DE LOS JUGADORES
- NUEVA PERSPECTIVA CON HASTA 80 YARDAS DE CAMPO VISIBLE
- NUEVAS ANIMACIONES DE LOS JUGADORES Y MOVIMIENTOS DE HABILIDAD
- FACTOR FATIGA QUE INFLUYE EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS JUGADORES
- SIMULACIÓN EN TIEMPO REAL

"NADA PUEDE PREPARARTE"... PARA LA LLEGADA A LA SATURN DE SEGA DEL VIDEOJUEGO MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA.
MORTAL KOMBAT II EN SATURN OFRECE IMÁGENES ANIMADAS ADICIONALES, GRÁFICOS INTENSOS Y EFECTOS SONOROS MEJORADOS QUE INCLUYEN TODOS LAS VOCES DE LA VERSIÓN ARCADE.
CON SUS 14 PERSONAJES, MORTAL KOMBAT II PERMITE A LOS JUGADORES SALTAR A LA MÁS POTENTE ACCIÓN DE ARTES MARCIALES, COMPLETADO POR LOS "MOVIMIENTOS FINALES", FRIENDSHIPS, BANALITIES, MOVIMIENTOS COMBO Y TODOS LOS PERSONAJES ESCONDIDOS.



MORTAL KOMBAT II









MORTAL KOMBAT II ™

STREET FIGHTER™

THE MOVIE

















STREET FIGHTER "THE MOVIE"

TRANSFORMADO POR EL ÉXITO ARCADE, ¡STREET FIGHTER "THE MOVIE" EXPLOTA EN LA PLAYSTATION! CONTIENE TODOS LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA, INCLUYENDO A TODAS LAS SUPER ESTRELLAS, JEAN-CLAUDE VAN-DAMME Y KYLIE MINOGUE. ESTE MACHACADOR BEAT EM'UP COMBINA LA CALIDAD DE LOS JUEGOS DE LA PRÓXIMA GENERACION Y LA ACCIÓN DE LA MEGA PELÍCULA BASADA EN LA ULTIMA Y DEFINITIVA LUCHA CALLEJERA

- NUEVOS ATAQUES Y MOVIMIENTOS FINALES COMBO HACEN DE ESTE EL MEJOR JUEGO DE LUCHA CALLEJERA JAMÁS VISTO
- FONDOS Y PERSONAJES INCREÍBLEMENTE DIGITALIZADOS.
- CUATRO MODOS DE JUEGO: LUCHA DE PELICULA, LUCHA CALLEJERA, LUCHA VERSUS Y LUCHA TRIAL.


SEGA
SATURN
Acclaim
entertainment, ltd.

A partir de Noviembre CINERAMA

CINERAMA

Noviembre 1995 Nº41 500 ptas

Con el nuevo coleccionable DICCIONARIO DE ACTORES

Matrimonios DE CINE
Las parejas más célebres del Star System

LAS PELICULAS MAS ESPERADAS de la próxima temporada

Patsy KENSIT
La Ambición Rubia

Denzel WASHINGTON
Poder NEGRO

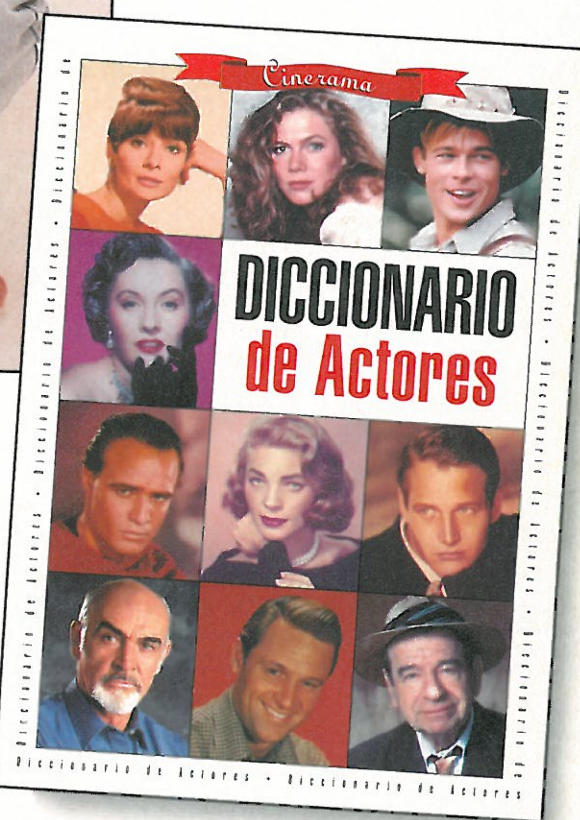
NICOLE Kidman
Rumores de Oscar

8 415042 142003 00041

TE DA MUCHO MAS.

Cinerama te regalará cada mes su nuevo coleccionable

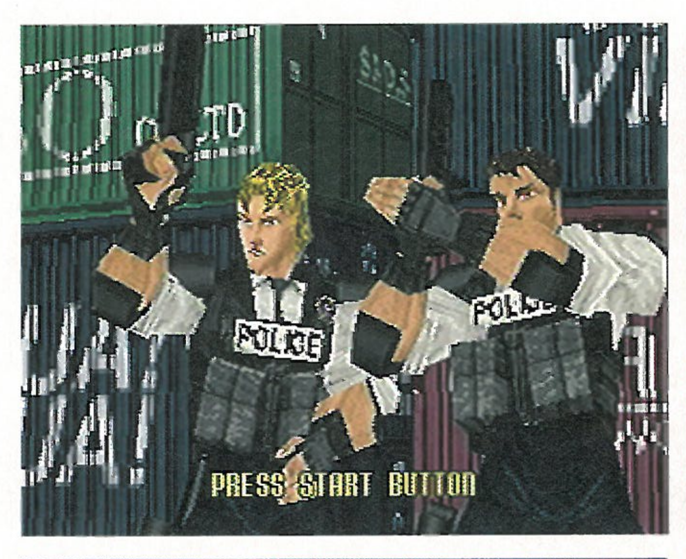
DICCIONARIO de Actores



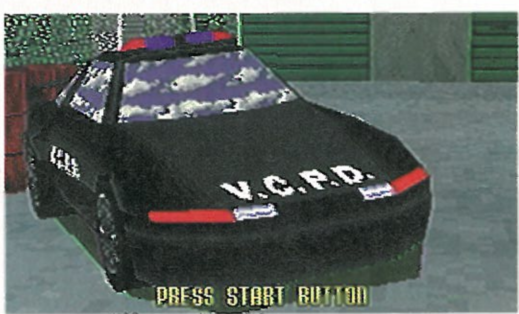
Colecciona el Diccionario más completo publicado en España con 16 páginas mensuales de tus intérpretes favoritos. En total más de 800 actores. Mitos como Marlon Brando o Katharine Hepburn. Secundarios entrañables como Lionel Barrymore o Walter Brennan. Y maravillosos actores de carácter como Charles Laughton.

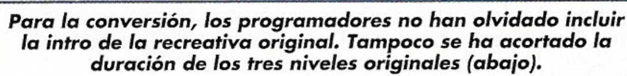
¡NO TE LO PIERDAS!

Virtua Cop








Para la conversión, los programadores no han olvidado incluir la intro de la recreativa original. Tampoco se ha acortado la duración de los tres niveles originales (abajo).



por Carlos Ballester

Este nuevo hijo engendrado por AM2 (siglas tras las que se esconden genios de ojos rasgados que estornudan juegos) es el fruto maduro de la cepa que nutre a Sega en los últimos años, una familia cuyo nombre es sinónimo de polígonos.
Su corazón, el Model 2, bombea estructuras geométricas en pantalla que los cirujanos del juego, los mentados AM2, moldean a su antojo. Estos mismos polígonos fueron los genes artificiales que, sabiamente combinados, formaron títulos como *Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA, Sega Rally...* Quizá *Virtua Cop* sea el producto recreativo más osado de cuantos ha parido Sega en los últimos tiempos, ya que la beta de simuladores futbolísticos y de lucha daban dinero suficiente como para no arriesgarse con experimentos de tiros.
400.000 polígonos construyeron *Virtua Cop*, la evolución tecnológica de un género de nombre impronunciable, *Kill them'ups*, que traducido al castellano viene a ser algo así como "donde pones el ojo pones la bala".
Para realizar este título, Sega imitó los conceptos que utilizara Konami en *Lethal Enforces*, pero sustituyó la digitalización de imágenes reales para crear escenarios y enemigos por gráficos en tres dimensiones; paradójicamente, estas estructuras poligonales aportaban más realismo al desarrollo de la acción. Además, la máquina recreativa original ofrecía al jugador dos pistolas de precisión (el modo dos jugadores fue sin duda uno de los grandes aciertos

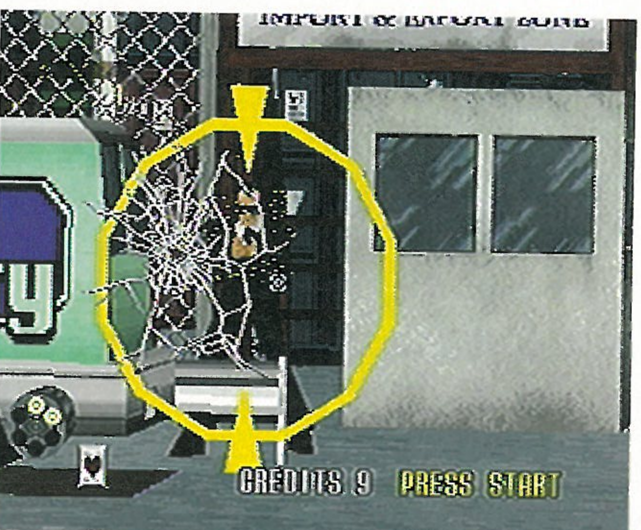
Nombre original : Virtua Cop
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : AM2
Soporte : CD-ROM



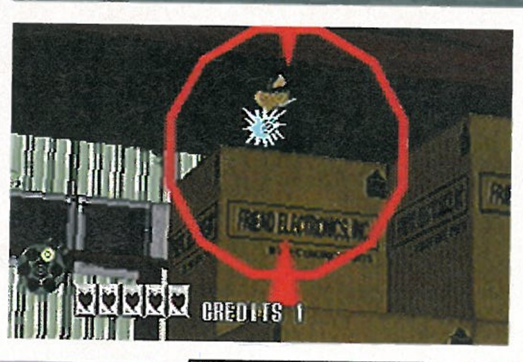
El puerto



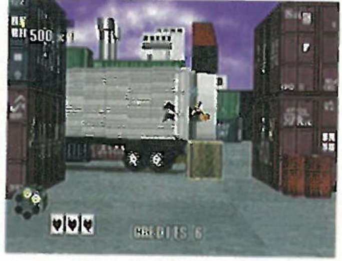
En la primera fase contamos con un mayor tiempo para derribar a nuestros enemigos. Llegar al jefe final no es difícil.

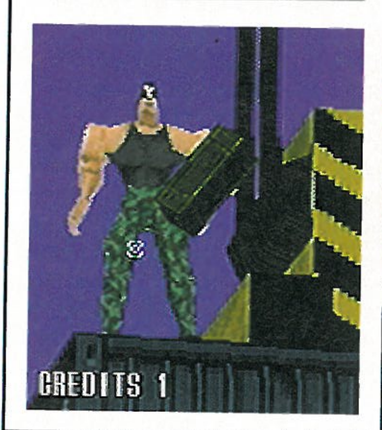










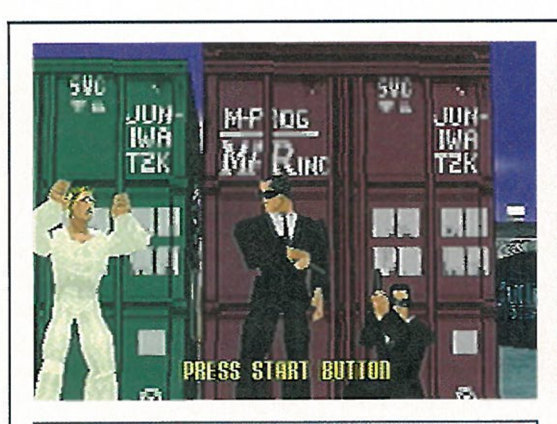




Enemigo

de Sega en su desarrollo), y un objetivo que se desplazaba por la pantalla sobre escenarios predefinidos, en los que irrumpían siempre los mismos enemigos, siempre los mismos objetos, siempre en los mismos sitios... Curiosamente, también los jugadores repetían siempre, partida tras partida.
Tres escenarios (el puerto, la cantera y el edificio de oficinas) eran ampliados y reducidos por un *zoom* poderoso que manejaba con suavidad *quilos* de polígonos: tan pronto estaban ocultos en la lejanía, como inundaban la retina que apenas podía abarcarlos. Los *sprites* padecían gigantismo y, sin embargo, la máquina jugueteaba con ellos sin que su movimiento mostrase síntomas de torpeza.
Hoy, Saturn ha cometido la osadía de acoger, con sus 32 bits, el juego



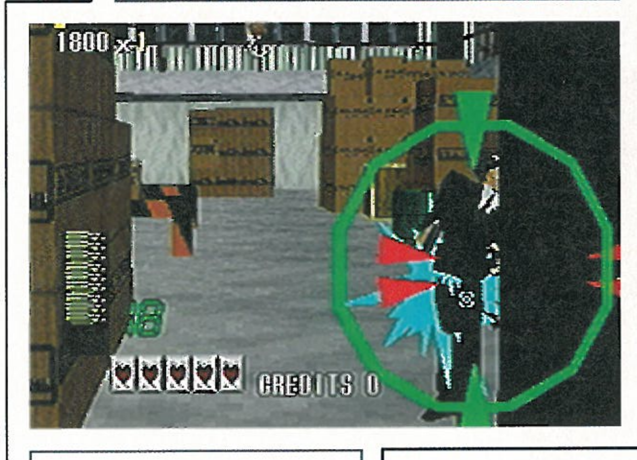




Virtua Cop para Saturn es capaz de generar todos los entornos tridimensionales con polígonos y mapeado de texturas.



Intro / El puerto



Los enemigos se mueven y desaparecen con suavidad a pesar de su tamaño.



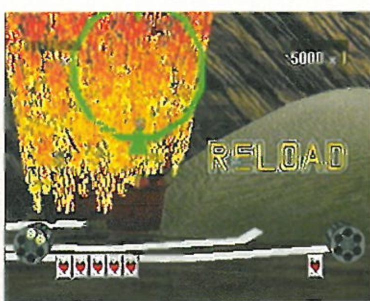
de los polígonos crecientes y menguantes, asumiendo un reto difícil al que pocos auguraban éxito. Y lo ha hecho cuando aún se escuchan, en la lejanía, las acusaciones a títulos anteriores de la saga *Virtua*. *Virtua Fighter* fue fustigado por perder formas en pantalla, *Daytona USA* por generar tardíamente los escenarios. Estas críticas ocultaron, además de las virtudes de los programas, una realidad innegable: la Saturn estaba soportando juegos que, días antes de su nacimiento, nadie podía soñar en una consola doméstica.
La adaptación de *Virtua Cop* a 32 bits es un ejercicio de virtuosismo que debe recoger los elogios que, injustamente, les fueron robados a sus dos compañeros de saga.

Muchos fueron los rumores que pronosticaron que Sega, tomando el camino más corto, digitalizaría directamente la versión recreativa para no obligar a la consola a realizar tareas imposibles, ni someterla a un examen del que podría salir perjudicada. Sin embargo, AM2 ha hecho más grande su prestigio asumiendo el desafío: la Saturn genera todas las imágenes de *Virtua Cop* como lo hiciera también la máquina recreativa. Ha convertido la consola en una factoría de polígonos que se mueven con una suavidad y rapidez que, no por anunciadas, dejan de sorprender. La adaptación ha sido cuidada contra toda crítica, mimada al extremo en los escenarios y enemigos, que muestran su tamaño desafiando la capacidad de una máquina que, insistimos una vez más, soportará todo aquello que la sabiduría de los programadores sea

La cantera

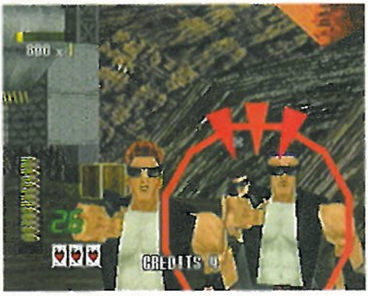


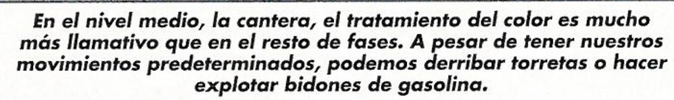











En el nivel medio, la cantera, el tratamiento del color es mucho más llamativo que en el resto de fases. A pesar de tener nuestros movimientos predeterminados, podemos derribar torretas o hacer explotar bidones de gasolina.







capaz de aprovechar. El *zoom*, que tan buenas sensaciones transmitiera en la recreativa, adquiere mayor mérito en el soporte doméstico: sólo muestra limitaciones en la ampliación de la pantalla estática que, situada al fondo como en la máquina original, se *pixela* en acercamientos muy pronunciados. La nitidez de los elementos presentados es sobresaliente y salva con dignidad el salto de resolución ineludible de la recreativa al soporte de 32 bits.

Pero donde realmente se muestra el valor de la adaptación, el argumento contra el que difícilmente se pueden verter críticas, es en el trasvase de los tres largos escenarios que asombraron en la recreativa. Los elementos que inundaban el puerto, la cantera y el edificio de oficinas, han sido importados con una precisión milimétrica. El tamaño de los camiones, excavadoras o coches que irrumpen en pantalla callará las



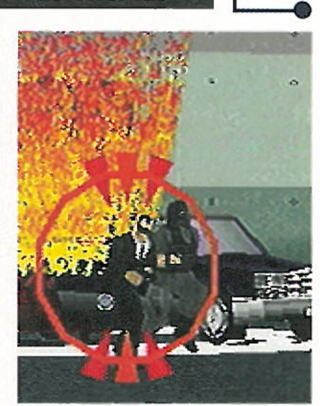


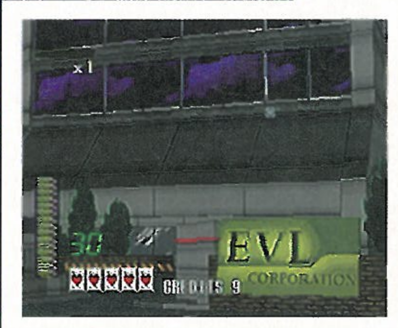


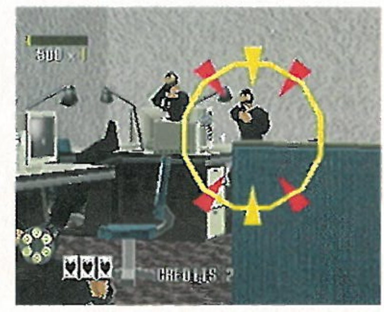
En este nivel nuestros enemigos nos dejan muy poco tiempo para reaccionar antes de dispararnos. La intensidad del rojo de la mirilla indica el tiempo que queda para recibir un impacto.

El edificio de oficinas

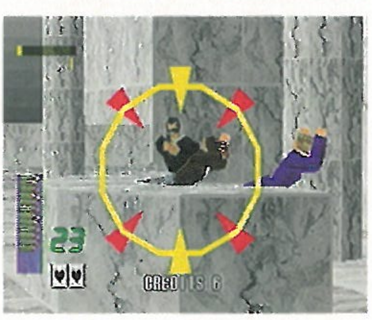












Se han respetado detalles originales de virtuosismo como la posibilidad de arrasar el mobiliario de las oficinas (monitores, ordenadores, persianas y cristales). En ningún momento hay signos de ralentización.





voces altisonantes. Sega no ha imitado a los jíbaros, no ha empequeñecido los elementos de pantalla, sino que los ha respetado con escrupuloso mimetismo.
La compañía japonesa ha hecho una apuesta firme por el producto, como lo demuestra el hecho de la comercialización de una pistola similar a la que poseía la máquina original. Es una excusa más para demostrar que el poder de Saturn está en la habilidad de Sega para versionar los títulos de sus recreativas.
Ya es hora de olvidarse de comparaciones odiosas y dejar de elaborar tablas para medir procesadores y demás componentes. Hay que repetir, por enésima vez, que máquinas de videojuegos tan potentes como las que hoy están en el mercado español, son capaces de crear universos lúdicos de mucha altura. Los programas serán el baremo real para juzgar su valía: sólo ellos deben constituirse en el factor desequilibrante. Y *Virtua Cop* es tan grande como los *sprites* que presenta en pantalla.



VIDEOJUEGOS

CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

PEDIDOS

523 23 93
FAX : 523 24 08
ENVIOS A TODA ESPAÑA
SERVICIO ENTREGA 24 H.

ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACION



PAL

BUG	7.990
DIGITAL PIMBALL	7.990
WING ARMS	9.990
FIFA 96	8.990
STREET FIGHTER	9.990
MYST	9.490
ROBOTICA	8.990
PGA TOUR GLOF	8.990
VIRTUA COP	Consultar
SEGA RALLY	Consultar
SHINOBY X	7.990
BOXING	9.990
BASKETBALL	9.990
ASTAL	9.990
HANG ON 95	Prox.

IMPORTACION

MORTAL KOMBAT II	10.990
VIRTUA FIGHTERS II	Prox.
VIRTUA COP	Consultar
DRAGON BALL Z	12.990
HANG ON 95	12.490
GOLDEN AXE	12.490
SIDE POCKET II	9.990
ASTAL	6.990
SEGA RALLY	Consultar
OPEN TENIS	12.490
VIRTUA RACING	10.990
X MEN	12.490
GALAXY FIGHT	12.490
F-1 LIVE	11.990
RAYMAN	10.990
BLACK FIRE	10.990
PRIMAL RAGE	10.990
MYST JAP.	3.990
SHINOBI X	4.990
BLACK TORNADO	6.990
ADP. JUEGOS IMPORT.	Consultar
STREET FIGHTER II ALPHA	12.990

¡¡ OFERTA !!

AL COMPRAR TU SEGA SATURN DURANTE EL MES DE DICIEMBRE TE REGALAMOS EL SEGUNDO PAD Y EL CABLE R.F.

PlayStation

PAL

CABLE RGB	5.990
TEKKEN	9.400
DESTRUCTION DERBY	8.990
MORTAL KOMBAT III	8.990
DRAGON BALL Z	Consultar
AIR COMBAT	8.990
LEMMINGS 3D	8.990
RIDGE RACER	8.990
WIPEOUT	8.490
FIFA 96	8.990
STRIKER 96	8.990
DISCWORLD	8.990
KILLEAK	7.990
NBA	Consultar
LOADED	8.490
W.W.F.	8.990
TMEME PARK	Consultar

IMPORTACION

HYPER SOCCER	12.990
STREET FIGHTER ALPHA	12.990
TEKKEN II	12.990
TMEME PARK	10.990
X-COM	10.490
EXTREME GAMES	10.490
DRAGON BALL Z	12.490
PHILOSOMA	11.990
RIDGE RACER REVOL.	12.990
DOOM	11.990
MAKERUNA MAKENDO	12.990
POWER INSTINCT II	12.990
DARKSTALKERS	Consultar
VIEWPOINT	12.990

DRAGON BALL Z

SATURN	12.990
PSX PAL	PROXIMAMENTE
PSX IMPORT.	12.990



3DO

"D"
KILLING TIME
WATERWORLD
CASPER
BOXING
ALONE IN THE DARK II
DRAGON LORE
CYBERDILLO

SUPER NES

MARIO WORLD II
FIFA 96
DONKEY KONG II
SECRET OF EVERMORE
BREATH OF FIRE II
DRAGON BALL Z SUPER GOKU
CAMPEONES IV
SECRET OF MANA II

MEGADRIVE

LANDSTALKER
SHADOWRUN
LIGHT CRUSADER
FIFA 96
PHANTASY STAR IV
NBA LIVE 96
SHINING DARKNESS



COMPRA DE JUEGOS USADOS DE TODOS LOS SISTEMAS
CLUB DE CAMBIO DE SEGA MEGADRIVE, SUPER NES Y 3DO
VENTA DE JUEGOS Y CONSOLAS DE SEGUNDA MANO
TURBO DUO: MAS DE CINCUENTA TITULOS EN STOCK
(DRAGON BALL Z, 3X3 EYES, DRACULA X, W HEROES, ARCADE CARD)

PRECIOS MODIFICABLES SIN PREVIO AVISO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

• TURBO DUO • PSX • 3DO • MUSICA MANGA • NEC FX • VIRTUA BOY • NES • SUPER NES • SATURN • MEGADRIVE •

Lone Soldier











La intro es uno de los aspectos más conseguidos del juego.



Derribando la torreta.

Flambeado de ternera.

Camión ardiendo.

Tanqueta enemiga.

FASE 1

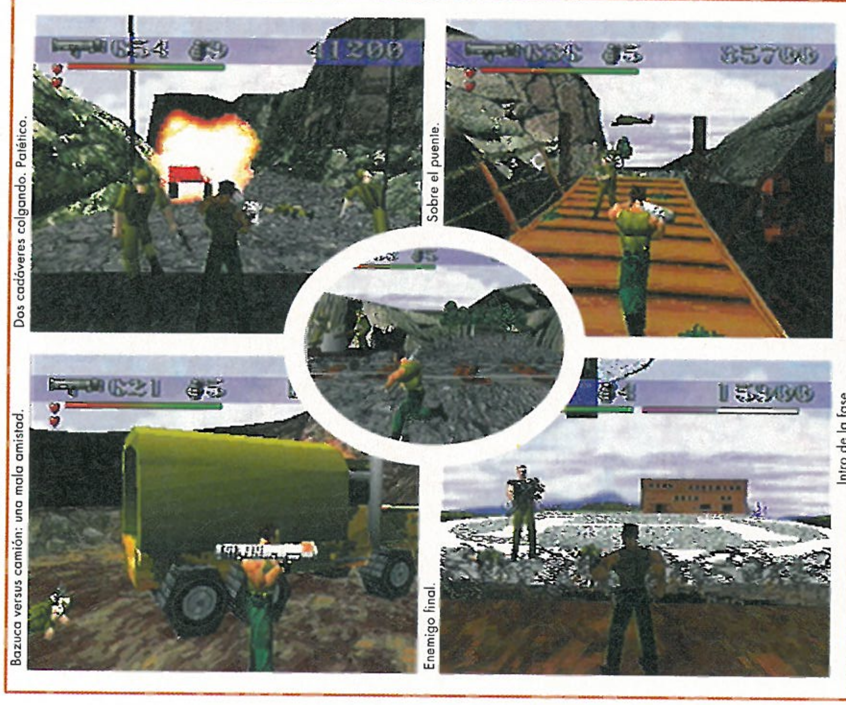
El bosque es una fase visualmente agraciada por el tratamiento del color y las texturas utilizadas. Cada elemento del paisaje puede ser utilizado en nuestro beneficio.

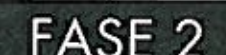
Nombre original : Lone Soldier
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Telstar
Programación : Tempest
Soporte : CD-ROM

por J. Luis Sanz

Las apariencias engañan o, al menos, distraen lo justo para convertir algo original en un simple depósito de imágenes para el consumo. Telstar, más directamente Tempest, que ha sido la responsable de la realización del juego, llamó nuestra atención bajo el reclamo de varios clásicos y acudimos a la cita sin ningún tipo de reparos.

En las versiones previas, pudimos ver que los dejes visuales del programa nos recordaban a gigantes como *Commando*, *Cabal*, *Mercs* o *Green Beret*. De nuevo, un arcade bélico, inofensivo más allá de la ficción, se asomaba a las pantallas para plantear batallas en escenarios que, con el paso del tiempo, habían ganado, además de un buen número de polígonos, la solera sufuciente para satisfacer la


Dos cadáveres colgando. Patético.
Sobre el puente.
Bazuca versus camión: una mala amistad.
Enemigo final.


FASE 2


Intro de la fase.

El segundo capítulo de la lucha tiene lugar entre las escarpadas piedras de una montaña. Destaca sobre todo la calidad y el realismo conseguido en los escenarios.


Enemigo final, fase 1.


Compadre del enemigo final.

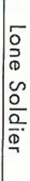
nostalgia por una época dorada y limitada en sofisticaciones técnicas.

Lone Soldier traía bajo el brazo un argumento manido: la necesidad de impartir una justicia tópica, ante la acción de un comando terrorista que había quebrantado la tranquilidad existente hasta ese momento.

Pero nuestra expectación, llegado el momento decisivo, se ha visto defraudada al comprobar que un comienzo bueno no significa, obligatoriamente, un buen final. Todo funciona a la perfección cuando recurrimos a jugar en las primeras fases, donde el proyecto de diversión se cumple a rajatabla: las antiguas sensaciones reverdecen y los clásicos antes mencionados llegan a sentir cierta envidia de las facilidades técnicas de mediados de los noventa. Hay que cruzar acantilados y puentes con escaladores asesinos, derribar torretas de control, huir de perros de presa, eliminar de la faz del programa tanquetas, camiones y campamentos completos… mientras el espectáculo representado tiene referentes reales, *Lone Soldier* funciona de maravilla.

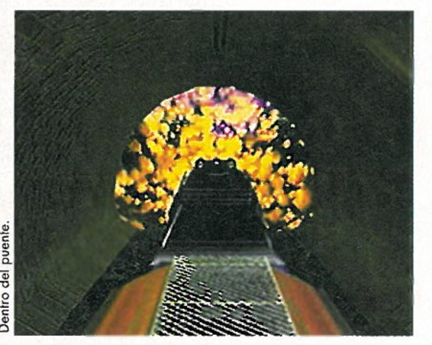
El problema, como siempre, se origina a la hora de tratar de plasmar un entorno que es claramente irreal (quizá, las posibilidades de la máquina impiden una reproducción más fiable). La extrañeza nos asalta en la ciudad: ¿por qué se nos ofrecen varios caminos cuando sólo es posible seleccionar uno? No obtiene mejor resultado la visita campestre, donde el ambiente resulta repetitivo: árboles, tierra, montañas y dos o tres






Un tren peligroso.
¿Ninja callejero?
Entrando en el complejo enemigo.
Enemigo abatido.
Dentro del puente.

FASE 3

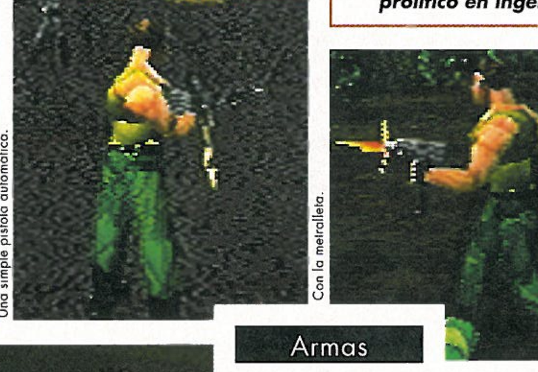


En esta fase Lone Soldier comienza su declive hacia conceptos más simples y menos espectaculares, donde el apartado gráfico se muestra mucho menos relevante.

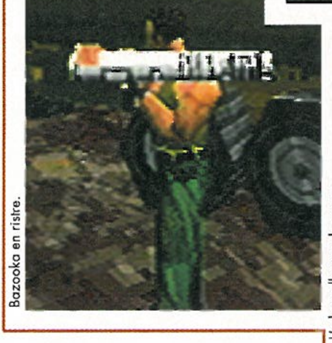
texturas claramente diferenciadoras. En la ciudad, esa monotonía se traduce en edificios exactos y enemigos claramente fuera de lugar. Al menos, el programa tiene las virtudes de la suavidad de movimientos, de la defitinición y de los colores bien tratados.

Otro aspecto donde el programa se muestra muy poco consistente es en el control del protagonista, que parece huir del jugador para evitar sus órdenes. Por arte de algún extraño duende, se ha decidido que la cruceta del *control pad* sirva para hacer girar al mercenario sólo de izquierda a derecha, haciendo un verdadero lío al pobre usuario: si miramos hacia un lado y pulsamos arriba, pasan un par de segundo hasta que conseguimos avanzar algo y, si de repente, queremos retroceder, el tiempo es doble hasta que el *sprite*, *macropolígono* o *fiera de masas* (según cómo se mire), se orienta hacia el lugar indicado. Algo parecido al viejo sistema de los *Filmation* de Ultimate, pero más

Este género, casi deportivo, donde el protagonista corre sin descanso, es prolífico en ingenios destructivos.

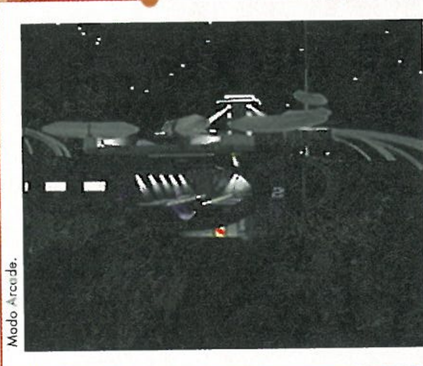

Una simple pistola automática.
Con la metralleta.

Armas

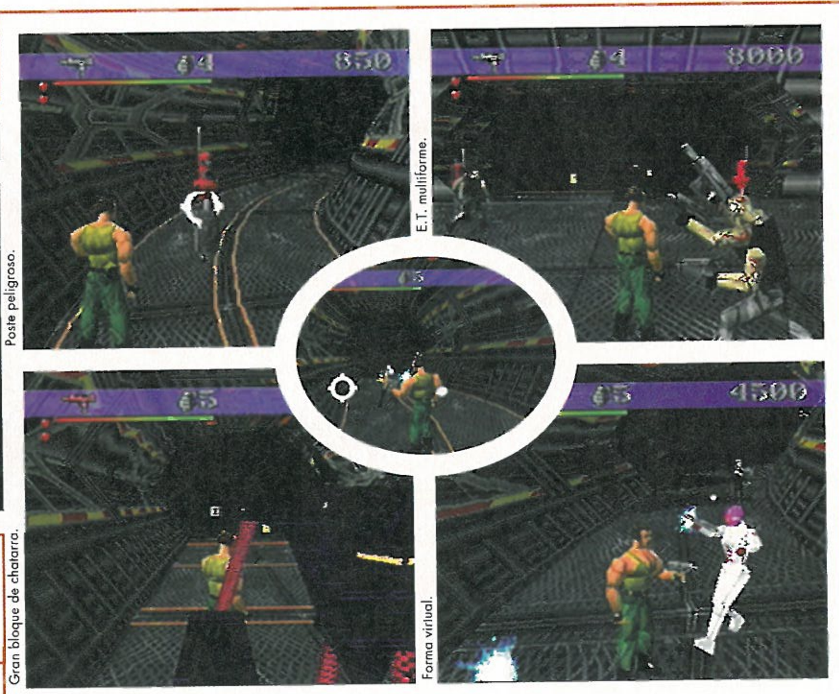

Bazooka en ristre.


Un lanzallamas de mano.

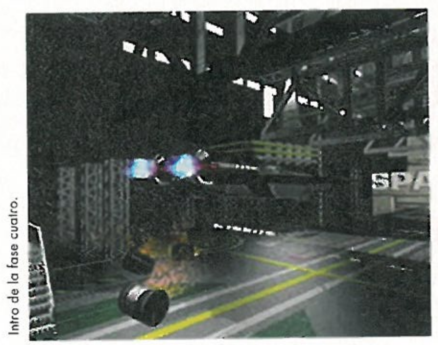



Modo Arcade.

En la base alienígena la simpleza de diseños no deja en buen lugar el gusto decorativo de los insignes extraterrestres. Aquí el concepto espectáculo brilla por su ausencia.



Poste peligroso.
E.T. multiforme.
Gran bloque de chatarra.
Forma virtual.


Intro de la fase cuatro.

En la base alienígena.

exasperante, porque ante el ataque de un enemigo posicionado de manera oblícua, el juego de manos necesario para evitarlo alcanza el calificativo de milagro.

Las virtudes y los defectos se reparten en un 50% en *Lone Soldier*. Sólo las dos primeras fases en el bosque y la montaña le hacen elevar la cabeza por el umbral del bien. Sin esos niveles, que huyen de los *pseudo holocaustos nucleares ciudadanos*, tan de moda en híbridos del calibre de *Quarantine* de 3DO (**ÚLTIMA 5**) o *Twisted Metal* de PlayStation (**ÚLTIMA 9**), el desastre global hubiera sido más escandaloso. Sólo el espiritu de los viejos rockeros llena de vida y salva un programa que estaba enfocado de manera perfecta, aprovechando las técnicas y la potencia que una máquina como PlayStation puede ofrecer. Después, una mala plasmación de esas brillantes ideas, ha relegado el producto final a una mediocridad dolorosa.

Si Telstar y Tempest subsanan este error, podrán regalarnos una secuela vibrante y acertada.





Golden Axe
the duel

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Golden Axe: the duel
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM







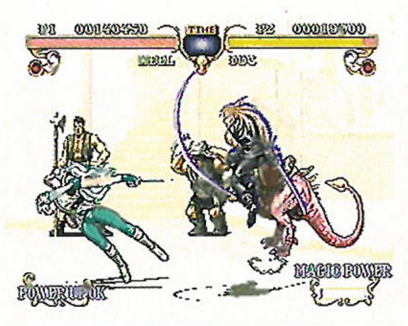

Los personajes responden a los mandatos del pad fielmente. Su tamaño es muy respetable.

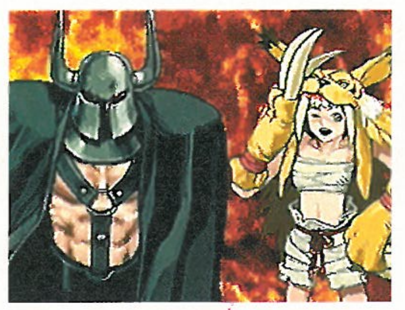




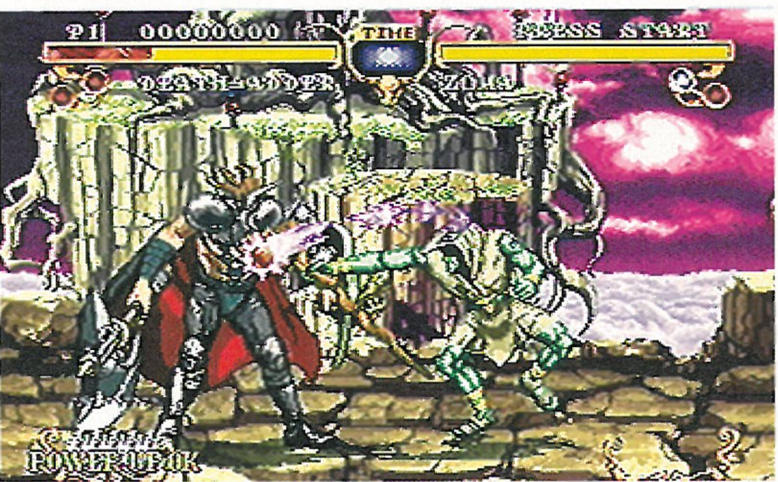

Cuando el río comienza a secarse por simples motivos de actualidad y las ideas ya son vagabundas en un opulento reino de polígonos, cuesta reconocer un producto que se haya atrevido a ser grande con una base tradicional. Además, que un alumno de *Street Fighter II*, con algunos años de leyenda en recreativas y consolas, venga ahora a convencernos de las ventajas de un 2D con gráficos y desarrollo SNK, es un logro que los adeptos al género deben reconocer sin tapujos. *Golden Axe: the duel* es heredero de la mitología del gran *beat'em up* para Mega Drive (anteriormente recreativa), por lo que ha ahorrado de este modo personajes de nuevo cuño a sus creadores. Sega ha optado por imitar los juegos de Neo Geo con clase, gracias a grandes gráficos y





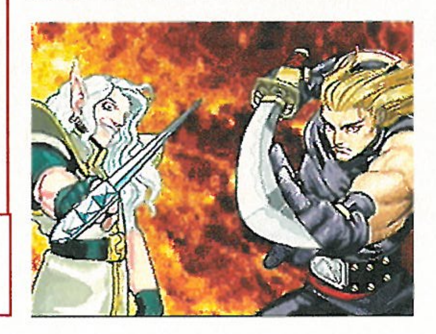


Luchadores



Golden Axe: the duel, es un desarrollo para coin-op sobre la placa ST-V compatible con Saturn. Hay que recordar que Death Adder, en la original versión para recreativa, era el malvado supremo que debíamos eliminar.







La calidad de los diseños gráficos respetan el espíritu original de la saga, aunque obviando las 3D.

un fácil manejo para manos inexpertas. Así, desde la primera partida, *Golden Axe* puede obsequiarnos combates disputados con una velocidad adecuada a la habilidad del jugador.

Como buen programa de casta, el aspecto gráfico ha sido cuidado, respetando el espíritu original de la saga e incorporando escenarios de múltiples planos de *scroll*. La tentación de los *renders* o intros 3D ha desaparecido, equiparando la sintonía gráfica general a obras reconocidas, del estilo del *Dracula X* para Turbo Duo.

Con el paso de los meses (y que conste que el arriba firmante se considera un mero espectador del género de lucha), este nombre debe sonar con fuerza en el entorno de los programas clásicos. Gracias a su sencillez de manejo, es accesible desde el principio a los nuevos expertos que, aunque no hayan saboreado las viejas mieles de la saga, podrán gozar con colores dignos y movimientos sencillos.

Con todas estas ventajas, *Golden Axe: the duel* no debe ser destronado por simples razones de polígonos y texturas. Su espectáculo es otro, apenas necesita tiempo para ser cargado y su jugabilidad es digna para cualquier nivel de habilidad y entendimiento.

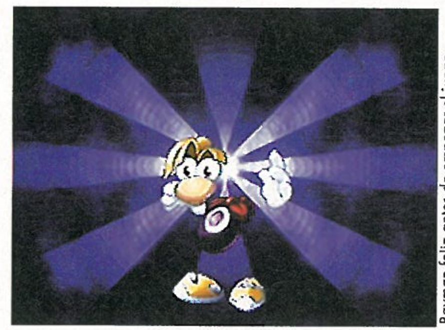




Rayman

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Rayman
Realización : 1995
País : Francia
Compañía : Ubi Soft
Programación : Interno
Soporte : Cartucho



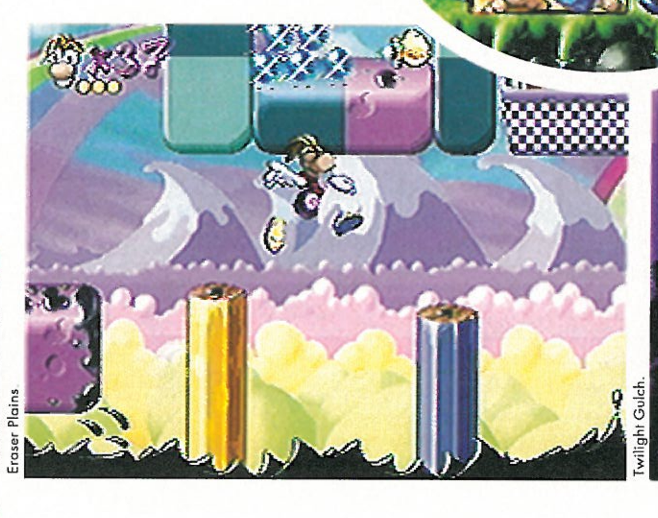
Rayman feliz antes de empezar el juego.

Empecemos el comentario de este brillante título con el único elemento diferenciador de la versión Jaguar respecto a la ya analizada con profusión de PlayStation (**ÚLTIMA 7**): los efectos sonoros y las músicas han perdido nitidez. La explicación, lejos de descubrir una limitación de la consola de Atari, nos conduce a una solución que, por obvia, cae en la perogrullada: la entrega para Jaguar ha sido realizada en cartucho, por lo que no puede competir con la calidad que proporciona el canal de audio del CD de PlayStation. Salvada esta diferencia, hay que decir que Ubi Soft, además de realizar un magnífico juego, ha sido generosa con los usuarios de Playstation, Jaguar y Saturn, repartiendo bondades a partes iguales. Las versiones son idénticas: todas dibujan un plataformas puro,

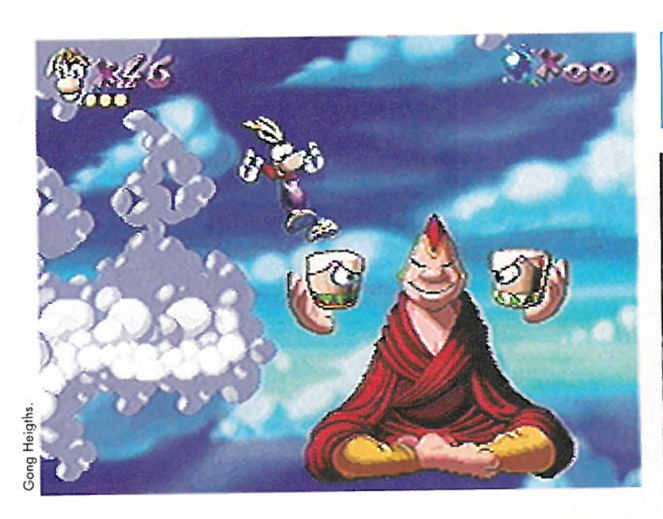

Mr. Stone's Peaks.

Alegre ma non troppo.

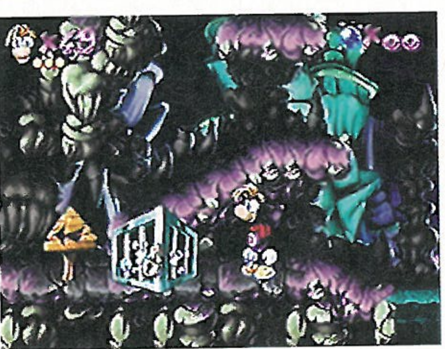
Para obtener un continue, tenemos que posar gustosos ante el fotógrafo. Por lo demás, esta versión Jaguar es casi exacta a la del resto de soportes de 32 bits.


Eraser Plains


Twilight Gulch.


Gong Heigths.

Al igual que en las otras entregas, la característica más importante del juego es el tratamiento del color de los escenarios.




Angish Lagoon.

Movimientos



El aspecto más característico de Rayman, lo que le diferencia de otros bichos de este calibre, es la movilidad total de sus mienbros. De esta forma se consiguen animaciones más espectaculares.

que recoge las enseñanzas de títulos consagrados como *Mario Bros*, *Magical Quest*, *Plok*, o cualquiera de los juegos que han robado cientos de horas a los usuarios deseosos de pasar nuevas fases. Ese es el secreto de un buen plataformas, y *Rayman* lo es.
La sincronía perfecta de *scrolles* que no dejan lugar al *pixelado*, un colorido que revienta las paletas, las animaciones del personaje protagonista (creado con *sprites* que poseen vida propia), la riqueza de escenarios, las generosas texturas que inundan el juego, el sentido del humor que se despliega en pantalla; todos estos son los elementos de un conjunto que Ubi Soft ha sabido utilizar para crear la que es, sin duda, su mejor obra. **Frederic Houder**, en la programación, y **Michel Ance**, en el diseño gráfico, han realizado un trabajo sobresaliente que otorga madurez a la compañía francesa. De seguir por el camino emprendido, pronto aportarán más brillantez a la programación europea.
Rayman se ha convertido en el buque insignia de Ubi Soft que, sin duda, tratará de perpetuar las aventuras de este engendro inclasificable que se desmembra con inusitada facilidad. Repetimos que este título no aporta nada nuevo, pero tampoco es su pretensión. *Rayman* es, simplemente, el resultado del trabajo bien hecho.

ÚLTIMA

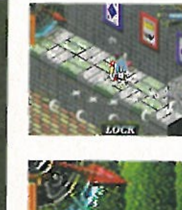
PUNTUACIÓN TOTAL



Steamgear Mash

por J. Luis Sanz

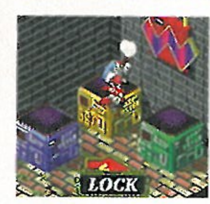
Nombre original : Steamgear Mash
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Takara
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



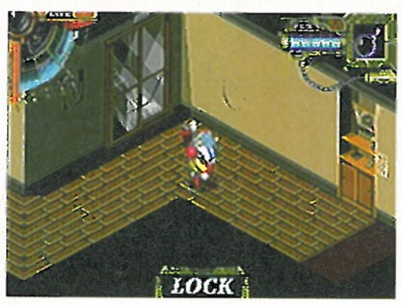
La intro tradicional, esta vez, no ha sido obstáculo para meter en un CD una compleja aventura con muchos mundos. Serán necesarias bastantes horas para completarlo.

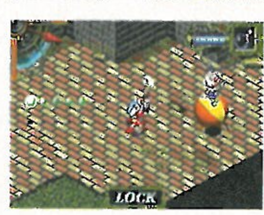














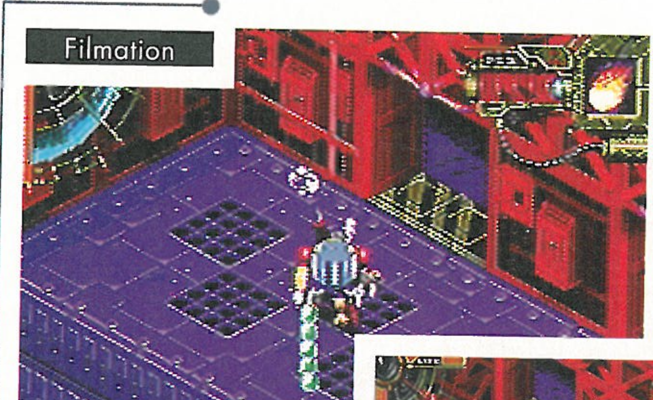
El protagonista

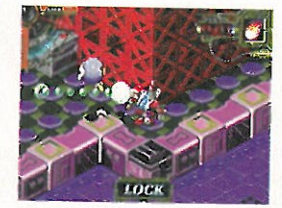


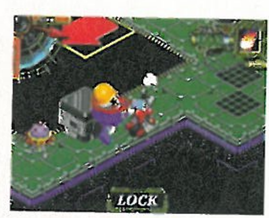
Takara es conocida en los nuevos formatos por ser la responsable de haber programado *Toh Shin Den* para PlayStation y quedarse tan a gusto. Para Saturn, amén de la conversión del mismo juego de lucha, ahora ofrece al gran público una oportunidad especial de disfrutar con un arcade clásico de materialización y forma de juego.

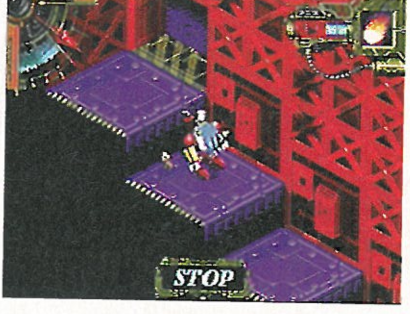
Una proposición decente que hace referencia directa a experiencias pasadas. *Steamgear Mash* es agradable de jugar en la teoría, pero más aún en la práctica. Buena parte de culpa de este atractivo la tiene su plasmación gráfica. Mientras una gran masa de aficionados se decantará por títulos más impetuosos estéticamente, este

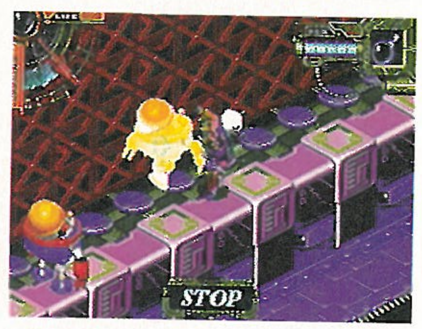
Filmation

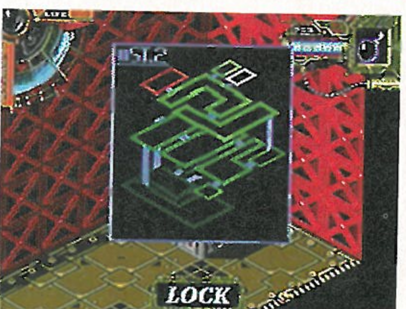








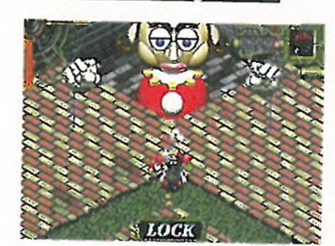


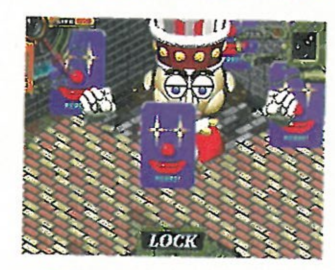




El juego es un canto a los viejos arcades programados con la técnica Filmation.

Enemigos







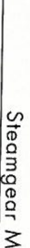
Los enemigos finales responden al patrón de ataques predecibles.

tipo de programas tienen su fuente de alimentación en los usuarios que pudieron disfrutar de obras maestras del estilo de los *Solstice* de Rare para NES, *Equinox: Solstice 2* para Súper Nintendo, *Land Stalker* para Mega Drive o los inmortales *Knight Lore, Batman, Alien 8, Head over Hells* o *Pentagram* de Spectrum y demás formatos de 8 bits.

Steamgear Mash recuerda los clásicos, pero no se atraganta por parecerse demasiado, y monta un complejo mapeado entorno a un enemigo final. El cometido del juego es movernos por las pantallas, calculando saltos y eliminando enemigos con un extraño robot, cuyas virtudes progresan a medida que se superan niveles.

A grandes rasgos, este paralelismo entre los juegos comentados y el que nos ocupa sería suficiente para dar una idea de la simpleza de su puesta en escena. Por fin, las viejas glorias de los hermanos **Stamper** o los **Bernie Drummon** y **Jon Ritman**, recalan en un formato de 32 bits con las alegría propias del género. Aunque el idioma, en este caso el japonés, sigue siendo un pequeño obstáculo.







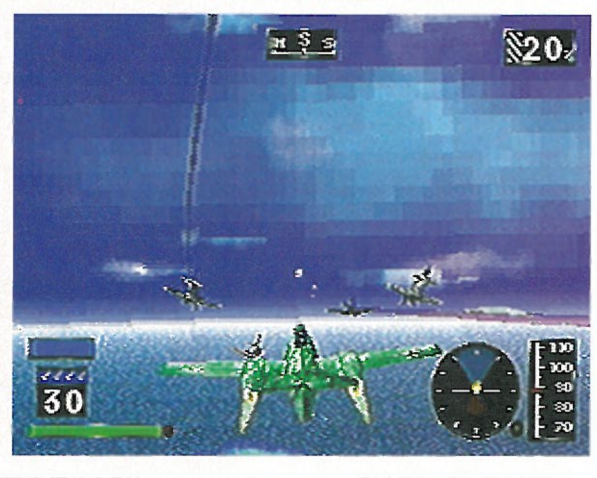
Wing **Arms**

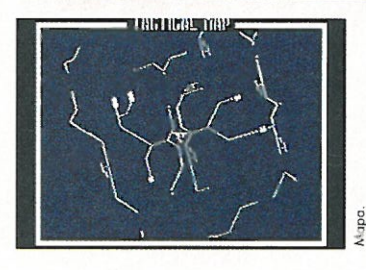




Intro clásica







Mapa.

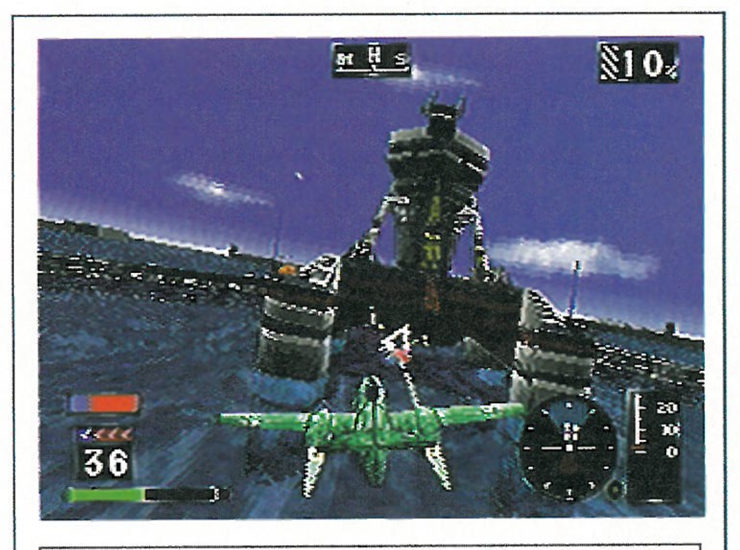
Todo lo concerniente al aspecto gráfico y presentación de elementos móviles se ha resuelto con una perfección envidiable. Su desarrollo, por el contrario, destroza cualquier atisbo de interés jugable.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Wing Arms
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Cuando el mes pasado hablamos de *Ace Combat*, hacíamos una clara diferenciación entre el aspecto simulador y el arcade: el uso medianamente comprensible de una serie de opciones en el primer caso, frente a la habilidad del segundo. El juego de Namco, para PlayStation, no exige mucho más tiempo de comprensión que el justo para saber acelerar, frenar y disparar misiles o balas; es decir, se trata de un arcade puro: una diversión aérea relativamente novedosa en una consola. *Wing Arms* podría ser considerado como un imitador de ese programa, pero se desmarca claramente con aviones rescatados de la Segunda Guerra Mundial. Alemanes, japoneses, americanos y británicos se dan cita 50 años después para pegarse por una simple puntuación. El juego programado por Sega, además, es más arcade que el de Namco y pasa por alto muchos aspectos que las leyes físicas, fundamentalmente, imponen a rajatabla sobre cualquier elemento volador.

Aunque *Wing Arms* responde con movimientos muy depurados y las



Aunque nos aproximemos mucho a la superficie del agua, el avión mostrará unas excelentes dotes de resistencia. Además, la vista externa reduce considerablemente el realismo global.



Mission 1, vista exterior.

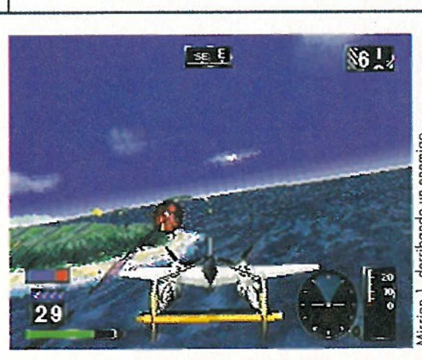


Mission 1, vista interior.

nubes que aparecen recurren al *pixelado* para evitar que la consola fabrique los *ghost layering* de turno, no todo son ventajas en este juego. No alcanzamos a comprender, por ejemplo, cómo es posible que los programadores hayan decidido que nuestra barra de energía *vaya a misa*: por mucho que choquemos contra la tierra, sólo los disparos de nuestros enemigos están autorizados a derribarnos.

El resto de ofertas del juego son presumibles y destaca la obligada realización con polígonos y mapeado de texturas de todos los objetivos enemigos (portaaviones, bases marítimas o aeroplanos). Para los soñadores del cielo, este juego podría haber sido bastante más de lo que es, si hubiese acertado en sus fases y desarrollo.





Mission 1, derribando un enemigo.



Mission 2, atacando el portaaviones.



Entre las montañas.





El General



Un momento dramático.



Super Burnout

por Javier S. Fernández

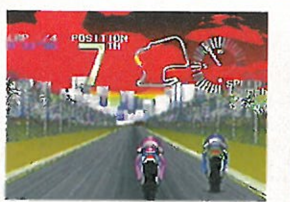
Nombre original : Super Burnout
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Atari
Programación : Interno
Soporte : Cartucho



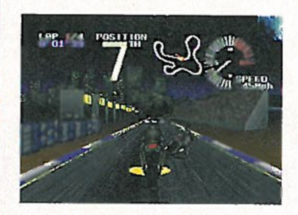
Circuito de Alemania.



Circuito Australia.

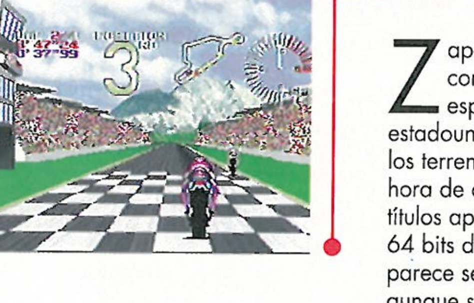








Los faros de las motocicletas y los cálidos atardeceres, son algunos de los detalles más atractivos incluidos por los programadores.

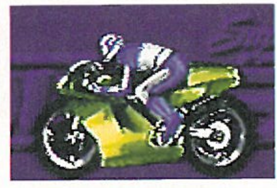


Zapatero a tus zapatos. Tal y como reza el sabio refranero español, la compañía estadounidense Atari ha recurrido a los terrenos que más domina a la hora de ofrecer uno de los primeros títulos aparecidos para los teóricos 64 bits de Jaguar. Un programa que parece ser capaz de mantener, aunque sea mínimamente, un cierto nivel de competencia dentro del complicado mercado actual de las consolas de última generación. Ha pasado más de una década desde la aparición de *Poleposition*, una de las máquinas más importantes de Namco con un marcado aire clásico. Con este programa, tremendamente conseguido para su tiempo, la compañía puso la primera piedra de lo que, con el paso del tiempo, se ha convertido en uno de los géneros más prolíficos y de mayor aceptación entre el público: los simuladores de conducción, tanto en dos como en cuatro ruedas.

En *Super Burnout* Atari recurre a las mismas técnicas que heredaron

Motocicletas









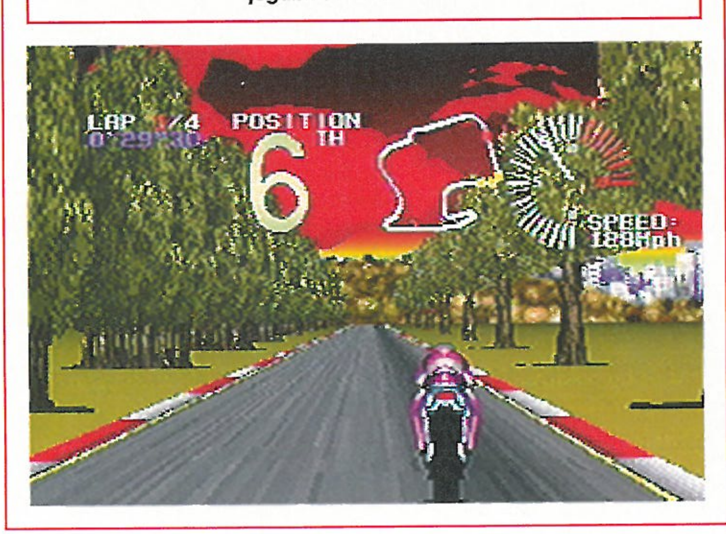

Circuito de EE.UU.



Circuito de Brasil.

Circuito de Hungría.

La rapidez, a pesar del considerable tamaño que presentan los sprites, se torna como uno de los principales culpables de la jugabilidad de Burnout.



otros grandes como *Suzuka 8 Hours* de Namco, *Hang On* de Sega e incluso títulos muy anteriores en el tiempo como *Enduro Racer*, también de Sega. *Super Burnout*, en contraposición a la tendencia actual de buscar el realismo en gráficos poligonales (como *Hang On GP'95* en este mismo número), ofrece trabajados *sprites*, de tamaño considerable, y escenarios tremendamente coloristas, aunque exentos de originalidad (resulta prácticamente igual competir en Oceanía que en un circuito europeo).

La rapidez y el nivel de dificultad, muy ajustado, son los principales valedores de un título que, si bien no pasará a la historia de los videojuegos, cumple con su principal misión: la de divertir.



Kingdom
The Far Reaches

por Javier S. Fernández

Nombre original : Kingdom the Far Reaches
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Interplay
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

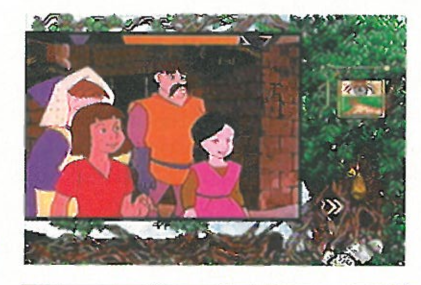


Intro inicial.



Huyendo del dragón.





Alrededor de la pantalla de proyección de las animaciones se disponen los diferentes iconos.

El camino elegido por Interplay para dotar a *Kingdom The Far Reaches* de un desarrollo interesante apela a los sistemas de animación más tradicionales, del tipo de las clásicas aventuras de Sierra para PC.

Tanto es así que el programa no ofrece ningún elemento especialmente relevante o innovador; más bien al contrario. Tomando como ejemplo aspectos tan fundamentales dentro de este tipo de juegos como los gráficos, se puede afirmar que *Kingdom* responde a los cánones de forma justa, sin alardes excesivos, aunque cumple a la perfección con su cometido, que no es otro que dotar de sentido al desarrollo del juego.

Resulta inevitable, al sentarse frente al monitor, sentir una cierta nostalgia de aquellas primeras aventuras conversacionales aparecidas para Spectrum. En seguida vienen a la memoria títulos como *Gremlins* o *Don Quijote*, juegos donde nos sentíamos protagonistas absolutos de la historia. Estas magníficas cualidades son las que Interplay ha sabido recuperar para *Kingdom The*

Entrando al pueblo.

Far Reaches, con el objetivo de ofrecer sensaciones similares. Aquellas magníficas pantallas estáticas, cuyo tratamiento del color requería hacer encaje de bolillos por parte de los programadores, ceden el paso a atractivas animaciones muy al estilo *Dragon's Lair* que, si bien carecen de la espectacularidad de los gráficos en 3D tan de moda actualmente, proporcionan a cambio un toque de romanticismo sumamente atractivo y adecuado para esta aventura medieval.

El desarrollo del juego resulta ágil. Los cambios de pantalla y el desplazamiento por los diferentes lugares del mapeado se muestran rápidos, haciendo imposible el tedio. Esto, junto al buen nivel de conjunción que los efectos sonoros proporcionan, marcan las pautas de un título tan parco en originalidad como potente a la hora de facilitar entretenimiento. El nivel de dificultad, medio para los angloparlantes, propicia el avance cauteloso, sin grandes parones en busca de una salida milagrosa (algo muy común en buen número de aventuras).

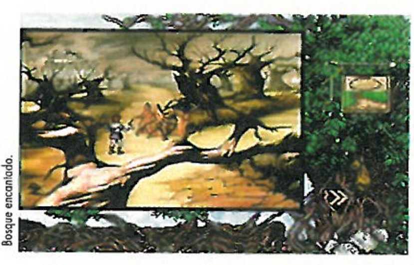
Sin embargo, y haciendo un ejercicio de objetividad, hay que valorar en su justa medida el trabajo de Interplay. *Kingdom The Far Reaches* debe la mayor parte de su éxito a las posibilidades que el sistema CD ofrece en la reproducción tanto de las animaciones como de los diferentes efectos sonoros. Esta capacidad tecnológica no resta méritos, por supuesto, al buen trabajo de los programadores; no en vano de sus entrañas han nacido títulos tan importantes como *Clay Fighter*.



Como en toda aventura que se precie, el diálogo con los habitantes de las aldeas resulta fundamental.



El mago nos ofrece objetos.



Bosque encantado.





De vuelta al comienzo.





Twisted Metal

por Gonzalo Herrero



Policía en plena colisión.

Nombre original	Twisted Metal
Realización	1995
País	EE.UU.
Compañía	Sony
Programación	Single Trac
Soporte	CD-ROM

Quizá las pantallas que ilustran estas páginas os sugieran que os encontráis ante un simulador automovilístico de espectacularidad suma, con reminiscencias de grandes clásicos y tecnología de vanguardia. Sin embargo, que nadie se llame a engaños, porque no encontraréis en *Twisted Metal* el *glamour* de grandes producciones añejas como *Out Run*, *Rad Mobile* o *Outrunners*; difícilmente podréis comparar su dificultad con el muchas veces olvidado *Hard Driving*; no será fácil tampoco que halléis retazos de *Ridge Racer*, *Daytona USA* o *Sega Rally*; y ni siquiera busquéis, en la similitud gráfica de los coches de policía, parentescos con *The Need for Speed*, el buen simulador de Electronic Arts para 3DO. No lo hagais, porque *Twisted Metal* es un



Caballito con moto.



4x4 contra el camión. ¿Quién ganará?



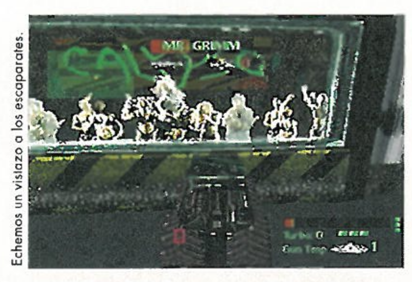
El camión es ideal para arrollar a los enemigos.

***Twisted Metal* muestra formas de programación depuradas, vanguardistas al menos, pero que no aguatan más de tres minutos seguidos de partida.**



híbrido que se ha quedado en intento de muchas cosas.
La idea del grupo de programación Single Trac fue la de sumar a la emoción de los simuladores de coches, la búsqueda, persecución y destrucción de un enemigo. La idea, que no es nueva, fue utilizada hace ya mucho tiempo en un título aparecido, entre otras consolas, para Atari Linx y Turbo Grafx, llamado *Road Blaster*. En aquella ocasión, la experiencia, por inusual, resultó divertida.
El juego que nos ocupa se apaga a medida que comienza la acción. Al atractivo inicial que supone la elección de vehículo entre una flota pintoresca, sigue una persecución que no llega a trasmitir sensaciones al jugador. En un entorno de escenarios simples, con una dificultad de movimientos pronunciada, la búsqueda del enemigo se hace compleja. El gran problema de *Twisted Metal* es que no sabemos dónde está nuestro objetivo, ni tenemos una meta a la que llegar, puesto que el circuito da vueltas sobre sí mismo, algo comprensible si consideramos que no nos encontramos en una carrera. La persecución es descafeinada y la eliminación del rival, torpe, con giros forzados y complejos cambios de dirección que en nada ayudan. *Twisted Metal* ha tratado de innovar con su argumento. Una decisión que merece elogios, pero que se queda en el intento.

Echemos un vistazo a los escaparates.





Como en la mayoría de los juegos de la última hornada, podemos elegir entre un buen número de vistas para contemplar la acción.

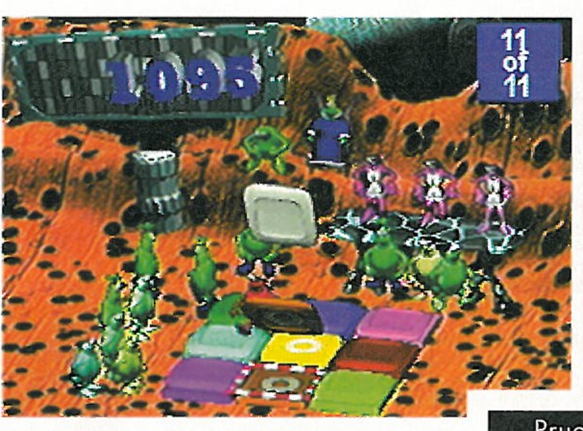


VEHÍCULOS



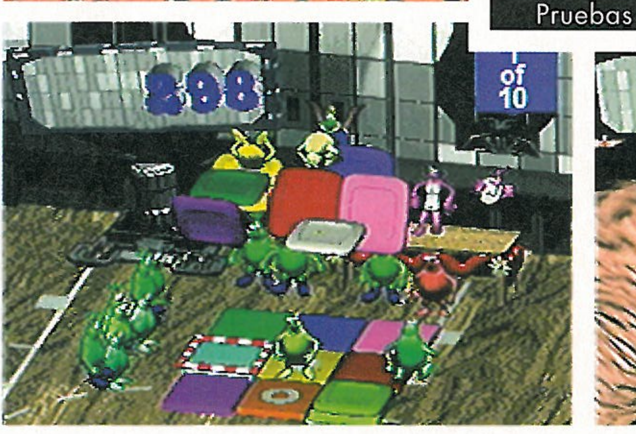
Huelga decir que cada uno de los vehículos disponibles tiene características diferentes que, conjugadas globalmente, terminan por ofrecer unas prestaciones muy similares. Es decir, lo de siempre.

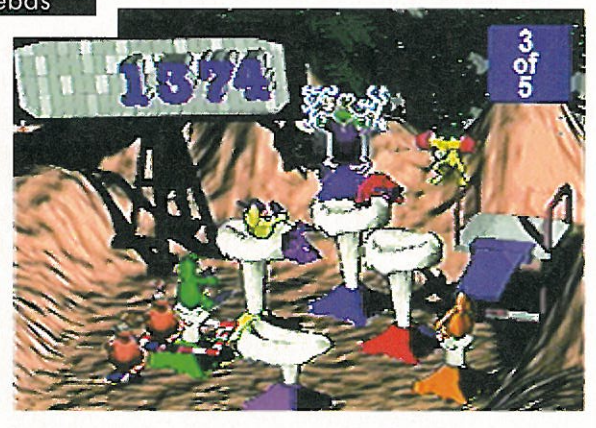
Flip Out!





Pruebas



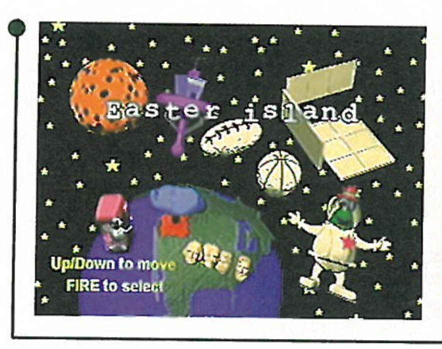


Gráficamente Flip Out! muestra todo lo sobresaliente que un título de estas características puede soportar. Originales diseños de sprites y escenarios coloristas envuelven este atractivo juego de puzzles.

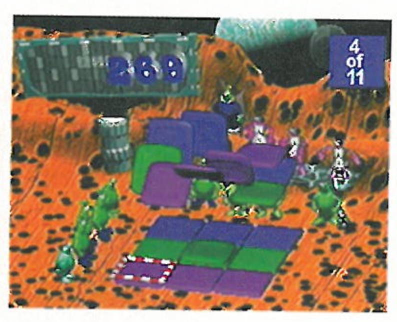
por Javier S. Fernández

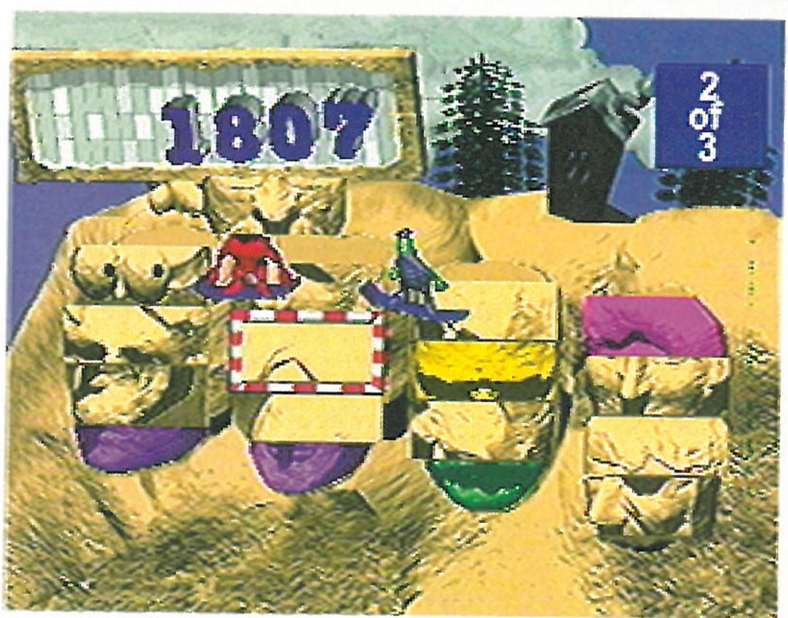
Nombre original : Flip Out!
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Atari
Programación : Interno
Soporte : Cartucho

No me cuesta reconocer que me apetecía tremendamente la posibilidad de plasmar en estas líneas las excelencias de algún título realizado para la maltratada máquina de Atari. En la misma medida en que desde estas páginas se ha criticado con cierta dureza la total falta de escrúpulos mostrada por parte de los responsables de Jaguar a la hora de ofrecer un software, paupérrimo en la mayoría de los casos, que no mostraba las perspectivas de futuro de una

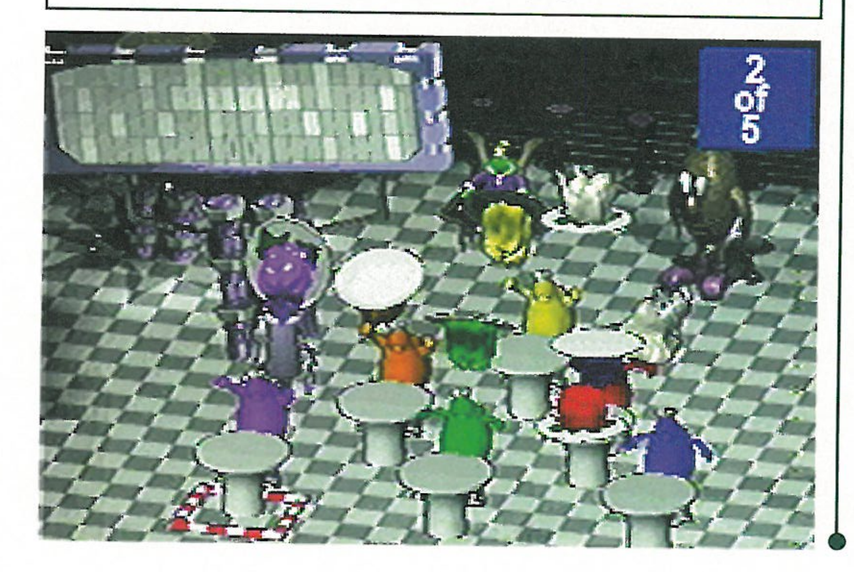








Pese a la lógica similitud que presentan los desarrollos de las diferentes pruebas a lo largo de los niveles, estos muestran ciertas variantes que dotan de un mayor atractivo al juego.

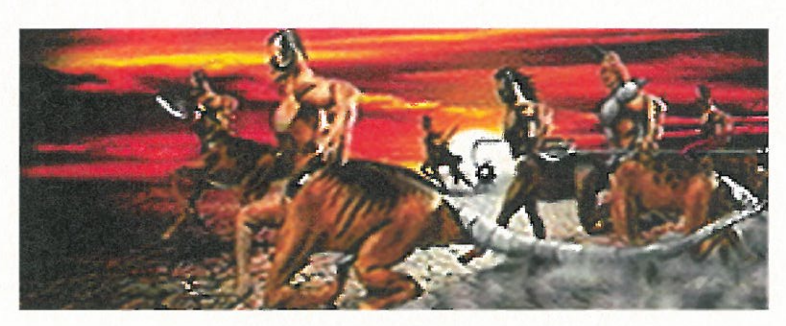


consola cuyas posibilidades aún permanecen entre interrogantes, nos felicitamos porque la tendencia mostrada hasta el momento puede experimentar un cambio radical en próximos lanzamientos. Sin embargo, hay que situar las cosas en su sitio. *Flip Out!* tampoco resuelve estas dudas por completo, ya que bajo este escueto título encontramos un juego tipo puzzle de lòs que enganchan de verdad. Fiel heredero de los *Tetris* o *Puyo Puyo*, Gorila Systems ha sabido envolver con sumo gusto un programa tan sencillo como divertido, en el que se combinan piezas y colores en una sucesión de pruebas a cual más complicada.

Gráficamente *Flip Out!* se muestra muy correcto, con gráficos en 3D dotados de gran colorido y unos *sprites* que ofrecen divertidas opciones. En cuanto al desarrollo del juego, uno de sus principales alicientes reside en la diversidad de pruebas que ofrece, todas realizados bajo un patrón muy similar, pero que sin duda otorgan el elemento de variedad necesario para evitar la excesiva uniformidad de los niveles. Una característica que se ha mostrado muy peligrosa en juegos con desarrollos semejantes.



Mortal Kombat 3

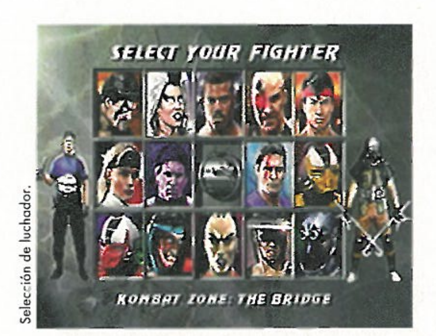


Al viejo dragón le toca esta vez competir con otros monstruos de mucha categoría. Los fantásticos resultados que ofrecen las modernas técnicas poligonales en títulos como *Tekken* o los diferentes *Virtua Fighter*, eclipsan en cierta medida el sucesivo lanzamiento de juegos que conocieron sus mejores momentos en 16 bits y cuyo grado de saturación resulta evidente. Primero fue *Street Fighter* y ahora le toca el turno a *Mortal Kombat*. Ambos juegos conservan todavía el *glamour* que los convirtieron en rotundos éxitos; sin embargo, Midway parece haber conseguido extender la fórmula a la máquina de Sony, con la suficiente brillantez como para hacer de este *Mortal Kombat 3* una adaptación con valía propia, independientemente del dígito que aparezca en su título.

El lanzamiento, además, viene apoyado por una poderosa campaña publicitaria, encabezada por una película protagonizado por **Cristopher Lambert** y un amplio montaje circense que recorrerá las ciudades más importantes del mundo (curiosamente, en el interior del libro de instrucciones que acompaña al CD, se puede encontrar un vale descuento de dos dólares para presenciar el susodicho espectáculo). La casa Midway ha apostado por ofrecer más de lo mismo, pero con un notable incremento cualitativo, que hace que la versión para PlayStation pueda mirar de frente, sin complejos, a la mismísima máquina recreativa.

por Javier S. Fernández

Nombre original :	Mortal Kombat 3
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Midway
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM



Selección de luchador.



Una pantalla muy al estilo de la coin-op.

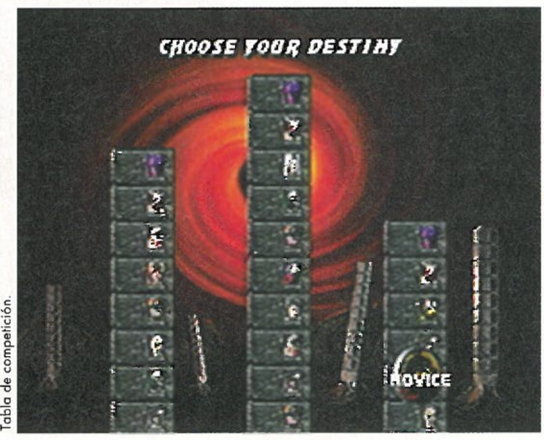
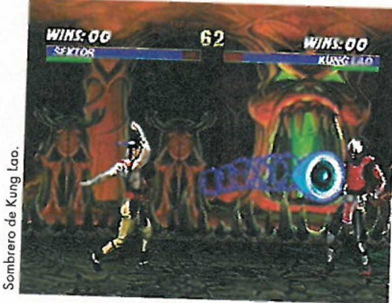
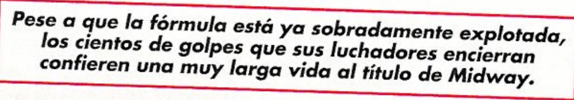


Tabla de competición.



Sombrero de Kung Lao.


Pese a que la fórmula está ya sobradamente explotada, los cientos de golpes que sus luchadores encierran confieren una muy larga vida al título de Midway.



Bola de fuego de Shang Tsung.



Al igual que en la máquina, de un sólo golpe subimos al piso superior.



Sektor vs Kabal.



Kano lanza un rayo sobre Kabal.



Sub Zero congelando a Nightwolf.

Este hecho queda patente desde el principio. Tanto es así que la clásica pantalla que anuncia el inicio de la pelea ya muestra a las claras estas intenciones (se asemeja mucho a las de las recreativas). Gráficamente los *sprites* presentan un alto grado de definición y los efectos sonoros ofrecen un contundente apoyo en todos los combates.

Además de incluir sustanciales mejoras en el apartado gráfico, Midway ha optado por desarrollar un producto difícil, de complejo aprendizaje si no somos partidarios de los programas de lucha que presentan incontrolados y dolorosos golpeos de botones sin sentido alguno. A este respecto, se podría decir que *Mortal Kombat 3* está especialmente diseñado para sus incondicionales: repleto de combinaciones y claves secretas de acceso, a traves de las cuales se posibilita el avance en un juego de infinitas posibilidades.

Por otro lado, la compañía ha querido reflejar sin recelos de ningún tipo las escenas más sangrientas que

El principal aliciente de Mortal Kombat 3 reside en el gran nivel de similitud alcanzado respecto a la coin-op original.

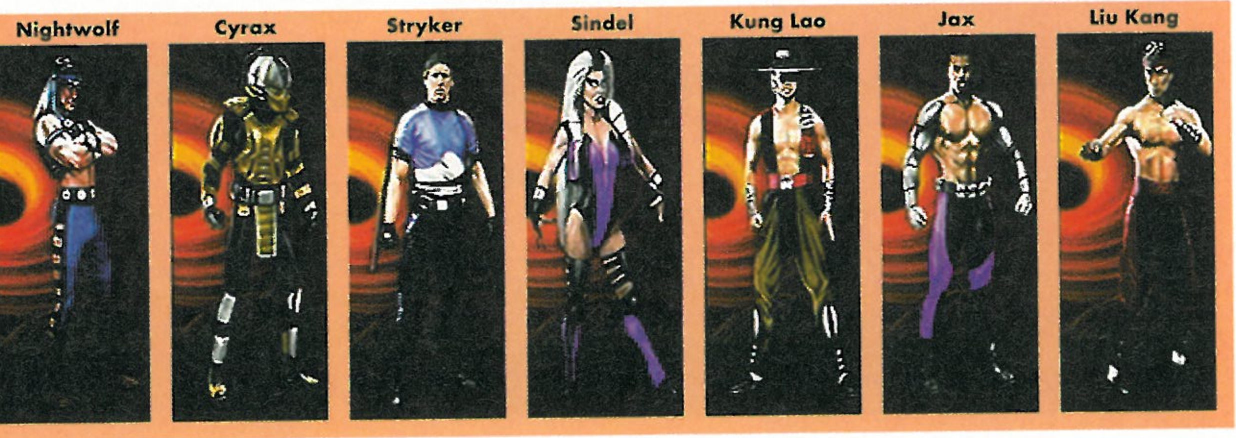


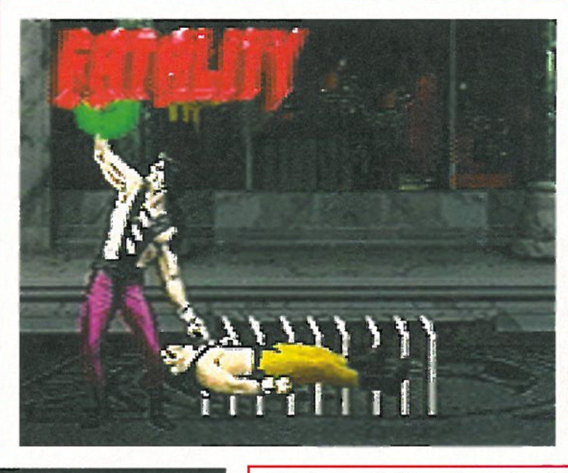




tanto impacto causaran en la primera aparición del programa, allá por 1992. La campaña de publicidad gratuita que los hipócritas detractores del juego llevaron a cabo por la inclusión de este detalle le convirtieron en todo un clásico. Tal y como ocurre con *Doom*, son numerosos los ficheros que se pueden encontrar en la red de Internet, en los que sus adeptos intercambian las más variadas informaciones y trucos sobre los protagonistas de la saga de Midway.

Entre las novedades que presenta esta nueva versión, destaca una atractiva opción en los combates, a través de la cual, previa ejecución del movimiento correspondiente, se puede acceder a una plataforma de juego superior. A los tradicionales *fatalities*, *babalities* y *frienship* de versiones anteriores, se les une en este *Mortal Kombat 3* otra modalidad de finalizar los combates: los *animalities*.

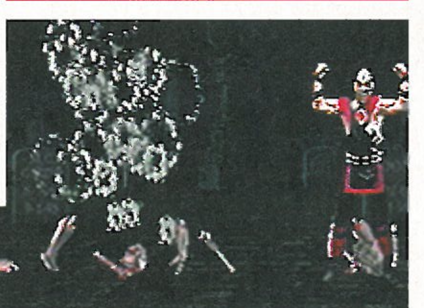




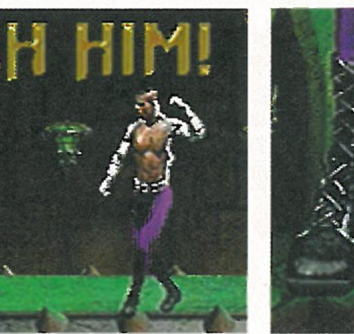


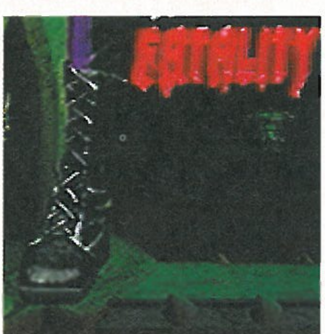


La hemoglobina sigue siendo parte fundamental de la versión para PlayStation de Mortal Kombat.



FATALITIES





Un total de 14 luchadores, nueve de ellos creados para la ocasión, completan el abanico de posibilidades de un título, cuyo mayor potencial reside en la perfecta adaptación llevada a cabo por Williams de un desarrollo tan clásico como poco original. Los nuevos elementos justifican su aparición como un título recomendable por sí mismo, y no como secuela de un clásico dedicado exclusivamente a románticos y coleccionistas.

ÚLTIMA



Sektor



Shang Tsung



Sheeva



Kano



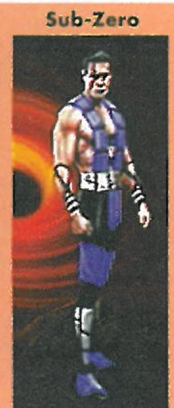
Sonya



Kabal



Sub-Zero



Hyper Formation Soccer

por Carlos Ballester

Nombre original : Hyper Formation Soccer
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Human
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



En manos del portero.



Vista oblicua.

Grupos del mundial.



Un jugador amonestado se encara con el árbitro.



Las perspectivas de juego, aunque variadas, no cumplen las necesidades fundamentales. Además de los zooms, podemos seguir la acción desde un punto de vista oblicuo o lateral.

Todo lo que no suma, resta". La frase, utilizado por **Alfred Hitchcock** como primer mandamiento para la creación de películas, es aplicable a muchos ámbitos. Human no la conoce, o tenía prisa por comercializar *Hyper Formation Soccer*.

Es tarea baldía decir a la compañía japonesa que han sido rácanos en el juego que tratamos, porque ellos ya lo saben. Que son buenos programadores es un hecho contrastado; por eso se debe exigir más a quien mejor sabe hacerlo. La compañía japonesa es la *culpable* de uno de los mejores títulos de fútbol realizados para consola alguna:

Super Soccer, aquel simulador amparado en el modo 7 para Súper Nintendo, que se convirtió en un clásico en el mismo instante de su nacimiento, ya entrado el año 1991. ¿Cómo es posible que los mismo autores desaprovechen las posibilidades de una máquina superior como la PlayStation? *Hyper Formation Soccer* es un juego que tarda en cargarse, gráficamente correcto, con opciones cuidadas estéticamente, pero deficitarias, aciertos a medias y unas tandas de penaltis nefastas.
Human ha optado por no enviar el balón al pie del jugador, y esta propuesta se ha convertido en una invitación ineludible al patadón. El fútbol no está tan definido como se presenta en la mayoría de los simuladores realizados para consola: los pases no son tan perfectos, ni es común en un campo real encontrar a muchos jugadores que lleven la pelota pegada al pie como lo hace **Michael Laudrup**. Pero la gente de Electronic Arts en *Fifa Soccer*, o la de Sega en *Victory Goal*, se permitieron la licencia de la precisión, porque sabían que sumaba. Human ha optado por un camino más cercano a la realidad, con pases al hueco y balones rifados, pero el resultado final resta: **Hitchcock** sabía cómo acertar. Hay virtudes en *Hyper Formation Soccer*, pero se ha desaprovechado el talento que atesoran.



Rozando el poste.



Penalti.




Entre las virtudes de Hyper Formation Soccer destaca la posibilidad de renombrar a todos los jugadores y grabar estos cambios para futuras partidas.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
60







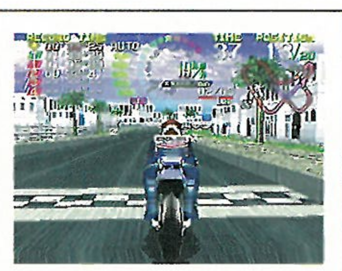



Opciones

Hang On GP'95

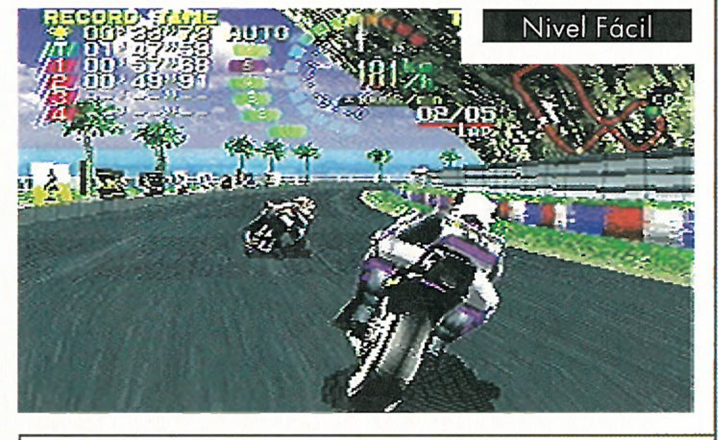












En los primeros momentos, Hang On GP'95 se comporta como un juego abrupto, donde la moto puede descontrolarse con un simple toque del freno. La práctica es la solución para todos los problemas.

por J. Luis Sanz

Este número de diciembre se está convirtiendo en un bonito mausoleo de *zombies* (léase muertos vivientes), que recomponen sus cenizas y resurgen en el soporte de 32 bits: *Golden Axe*, *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* y, el que nos ocupa, *Hang On*, un programa de motos que a mediados de la década pasada, y utilizando las manidas formas de *macrosprites*, consiguió provocar alguna que otra lágrima de emoción. Su esencia es tan vieja como la de los mismos *Out Run* o *After Burner*, por lo que resulta extraño ver que se ha rescatado su espíritu con renovadas fuerzas.

Nombre original : Hang On GP'95
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Hang On GP'95, tenemos que insistir de nuevo, atiende con entusiasmo a los requerimientos de una afición que busca insaciablemente un buen puñado de polígonos que deglutir; una clase de usuario encaprichado por contarlos uno a uno en la pantalla y que hace sonar la alarma cuando siente que uno de sus nuevos amigos ha desaparecido. Así, ante la mirada atenta del inquisidor poligonal, el clásico de motociclismo ha dado el salto y ha convertido hasta el último de sus antiguos gráficos en un triángulo con texturas bastante resultón.

Nivel Medio





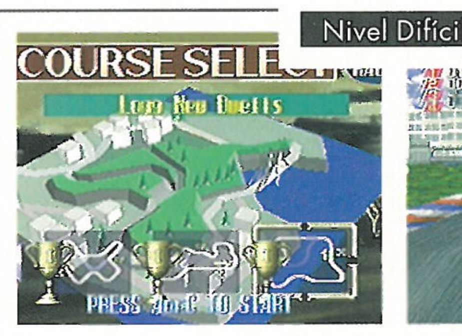

Este circuito parece sacado de un anuncio de Exin Castillos, ya que nos jugamos el prestigio entre milenarias murallas y almenas. La vista interior (arriba) es, como siempre, la más rápida y espectacular.

Para la ocasión, *Hang On* se ha vestido con las galas propias de la compañía: tenemos tres circuitos diferentes que representan otros tantos niveles de dificultad, con un trío de perspectivas a cual más divertida.

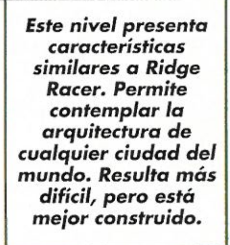
Esas premisas, repetidas una y otra vez hasta la saciedad en todas las sagas virtua de conducción, *Daytona* y *Rally*, no han impedido que Sega, de soslayo, haya querido incluir en el título un par de ideas que, unidas a su desarrollo, potencian el producto. Dos ocurrencias de Namco que, casualmente, es el programador más clásico en este género. De esta forma, *Hang On* se ha mirado en *Ridge Racer* para *picarnos* en el factor diversión.

Esto quiere decir que, una vez terminados los tres recorridos en primer lugar o, al menos, con premios de por medio, es posible

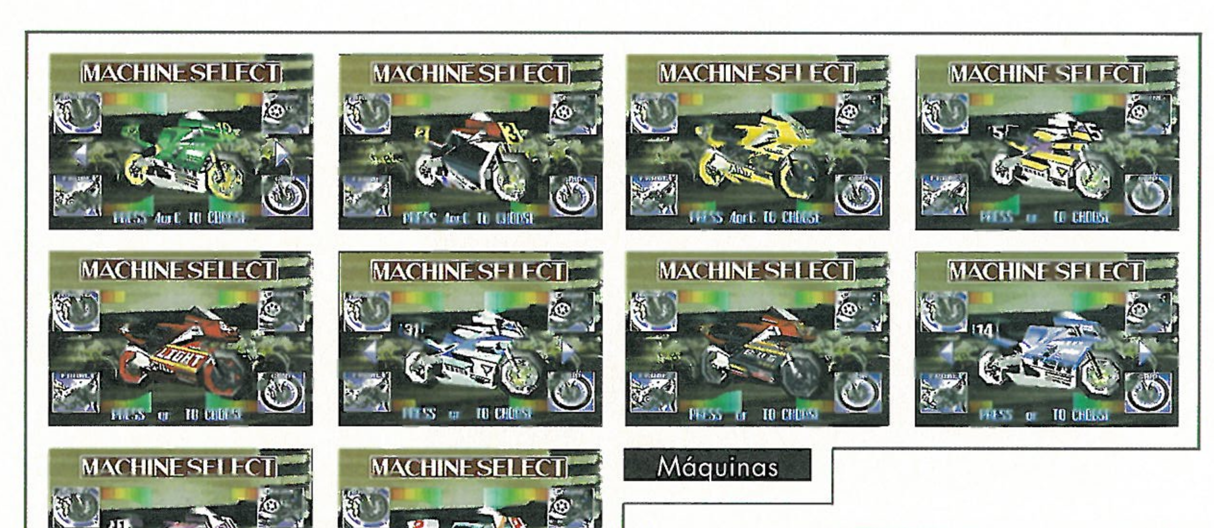
Nivel Difícil



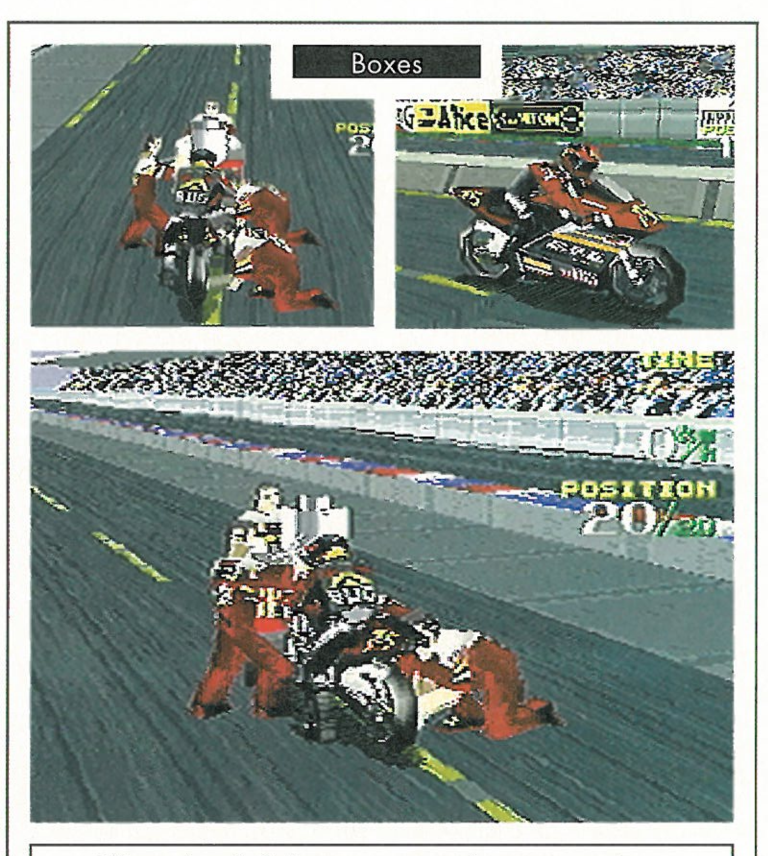


Este nivel presenta características similares a Ridge Racer. Permite contemplar la arquitectura de cualquier ciudad del mundo. Resulta más difícil, pero está mejor construido.



Aunque este tipo de opciones son tan naturales en el género como el asfalto o el cronómetro, lo cierto es que al final el único aspecto diferenciador es el estético. Al principio sólo contamos con cinco motos.



Sólo en el modo Endurance es necesario repostar en boxes para equilibrar los distintos niveles de nuestra moto. En esa modalidad de juego tenemos que demostrar nuestra pericia a lo largo de casi un centenar de vueltas.

acceder a tramos escondidos que amplian el trazado de cada circuito. Donde antes había un muro, ahora hay una playa californiana (con todo el jugo vital que eso significa).

El resto de invitados técnicos, con texturas y demás, se mueven correctamente y con suavidad, sin violentos golpes de vista. Los escenarios, diseñados a la moda, muestran un pelaje digno de las producciones más aclamadas.

Sega ha elegido cuidadosamente el nombre del primer título de motociclismo para Saturn, tirando de la hemeroteca, ludoteca o biblioteca propia, pero incluyendo las mejoras justas de plasmación en pantalla, para que no ofrezca ninguna duda sobre su calidad y posibilidades de diversión. A pesar de que el sonido de la moto puede confundirse con el de un insecto cayendo en barrena, el tono general es notable. Una meritoria secuela de *Hang On.*

ÚLTIMA

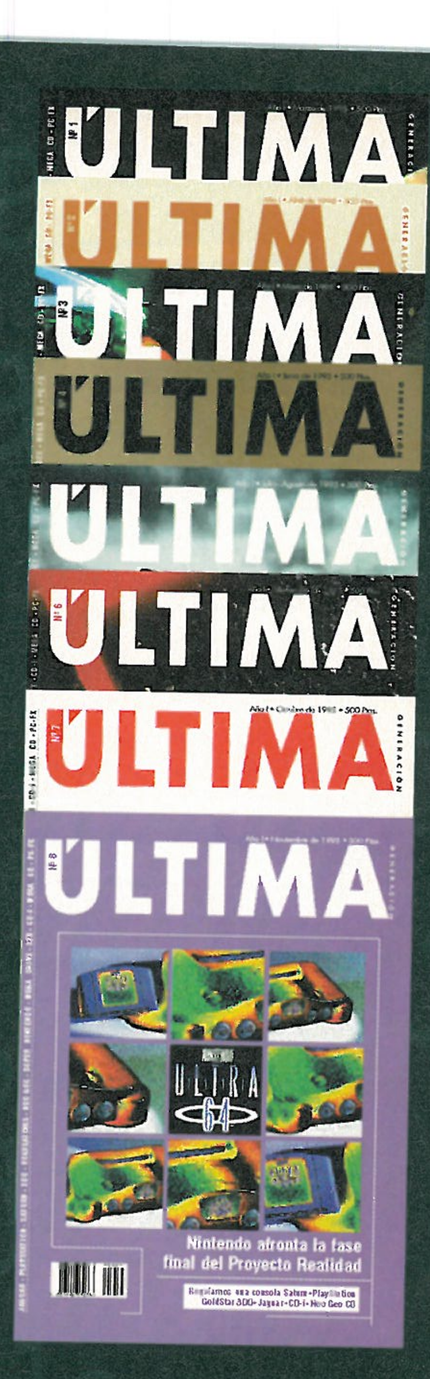


Según la Real Academia de la Lengua Española, Última significa:

"el recurso, que se toma en algún asunto, después de experimentada la insuficiencia de lo ejecutado anteriormente"

Es tu Última oportunidad:

¡Suscríbete!



Cupón de suscripción

ÚLTIMA. C./Torres Quevedo nº.1- P.T.M. 28760 - TRES CANTOS (MADRID)

❑ Deseo suscribirme a la revista **Última** por un año (12 números) a partir del número _____ al precio de 6.000 pesetas (gastos de envío incluidos), beneficiándome de la siguiente oferta: 20% de descuento, pagando sólo 4.800 pesetas.

Nombre ______________________ Fecha de nacimiento __________

Apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Localidad ______________________ Código Postal __________

Consola que tienes ______________________ Provincia __________

Teléfono __________

Forma de pago:

❑ Talón bancario adjunto a nombre de M.V. Editores.

❑ Giro postal nº ___________ de fecha ___________

❑ Contra reembolso (supone 750 ptas más gastos de envío).

❑ Tarjeta de crédito nº ____ ____ ____ ____

❑ Visa ❑ American Express

Fecha y firma

Oferta válida para España

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo cuanto antes.

cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario

Envíanos este cuestionario y participa en el sorteo de un viaje para visitar la feria de videojuegos más prestigiosa de europa, el Electronic Computer Trade Show (ECTS) que se celebrará en Londres el próximo mes de abril de 1996.

El resultado del sorteo se publicará en el número de febrero, dentro de las páginas de Última generación.

Envía las respuestas a:

Última generación, C/ Torres Quevedo, 1 (Parque Tecnológico de Madrid). 28760 Tres Cantos (Madrid). Indica en el sobre: "Cuestionario Última".

Nota: sólo es válido un cuestionario por persona. Si no quieres recortar la revista, se admiten fotocopias.

Nombre ______________ Fecha de nacimiento ______________

Apellidos ______________

Domicilio ______________ C.P.: ______________

Localidad ______________ Provincia ______________

Teléfono ______________ Edad ______ Estudios o profesión ______________

Consola (s) que tienes ______ ¿Cuántos videojuegos compras al mes?¿al año?___/___

¿Compras Última todos los meses? ______ ¿Compartes Última con otras personas?

¿Con cuántas?_____/_____ ¿Qué es lo que más te gusta de Última? ______________

____

____

____

¿Qué secciones te gustan más? (Valoración del 1 al 5) ☐ Opciones. ☐ Versión beta ☐ Salón recreativo ☐ Versión final ☐ Entrevista ☐ La opinión del lector ☐ Reportajes. ¿Qué echas en falta en Última? ______________

____

____

¿En qué se distingue de las demás revistas de videojuegos? ______________

____

¿Te sirve de referencia Última a la hora de comprarte un videojuego? ______________

¿Además de Última compras alguna otra revista de videojuegos? ______________

¿Tienes un PC? ______________ Tacha las características que tiene:

☐ PC 286 ☐ PC 386 ☐ PC 486 ☐ Pentium ☐ CD ROM



"Arcadia apostará por todo aquello que se venda"

Arcadia es el as inesperado que forma el poker, la distribuidora de software que sitúa sigilosamente su producto en las estanterías, un nombre a veces olvidado que, sin embargo, nada con soltura en el mercado del videojuego, un mercado en el que pocos sobreviven. **Ángel Andrés**, product manager de la compañía, analiza la *guerra* de formatos establecida.

Ángel Andrés (Group Product Manager de Arcadia Software)

por J. Luis Sanz

– ÚLTIMA: ¿En qué situación se encuentra el mercado en lo que a los formatos de nueva generación se refiere, y cómo analiza la llegada de Saturn y PlayStation?

– Ángel Andrés: Realmente acaba de comenzar. Es complicado hacer una valoración global de las nuevas plataformas. Creo que deberíamos esperar hasta después de las navidades para tener una idea más clara y, por supuesto, a la aparición del tercero en discordia , Ultra 64, para tener una opinión definitiva. Cualquier nueva aparición de hardware en el mercado es siempre bienvenida por los distribuidores de software.

– Dentro de los objetivos de

“Es complicado hacer una valoración global de las nuevas plataformas. Creo que deberíamos esperar hasta después de Navidad”

Arcadia, ¿en qué formatos va a aplicar más esfuerzos?
– Arcadia va a apostar por todo aquello que se venda. Como distribuidores de software no tenemos que decantarnos por ninguna plataforma en especial. Después de esta campaña de Navidad, es posible que tengamos algo más claro el horizonte, pero nunca vamos a despreciar ningún formato en el que podamos seguir vendiendo unidades.

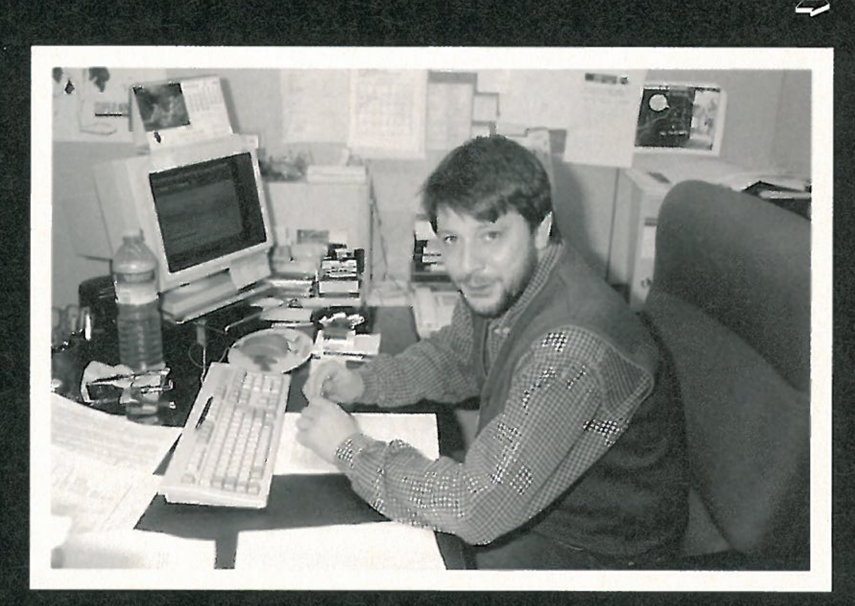
– ¿Entran Jaguar y 3DO en vuestros cálculos?
– No. Hemos recibido algunas ofertas de distribución de software en estas plataformas; pero, por un lado, se encuentra la falta de distribución oficial que ambas máquinas han tenido hasta hace relativamente poco tiempo (lo que conlleva un reducido parque de consolas instalado en hogares), y, por otro, el que quieran entrar en la *guerra* tras la aparición de las consolas de Sega y Sony parece una decisión algo tardía. Ambas máquinas deberían haber empezado a ser distribuidas oficialmente cuando aparecieron en el resto de Europa.

– Ante la inminente campaña navideña, ¿qué objetivos se ha marcado Arcadia, tanto en el mercado de los 16 bits como en el de los 32?
– Nuestro objetivo prioritario es crecer en el mercado de PC CD-ROM, al mismo tiempo que mantenemos un buen catálogo en consolas domésticas de 16 bits y portátiles, y, para rizar el rizo, comprobar la evolución de las nuevas plataformas (PSX y Saturn), con lanzamientos no muy numerosos pero si bastante ambiciosos. Si conseguimos todo esto, habremos, probablemente, descubierto la fórmula mágica de la cuadratura del círculo, esa es nuestra intención.
Tenemos cosas bastante importantes como *Doom* en Super Nintendo; *NBA Jam T.E.* en PSX y Saturn; *Worms* en PSX, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy y Saturn; *FIFA´96* en Game Boy; *Street Fighter The Movie* en PSX y Saturn, y algunos más.

– ¿Cuánto les queda a los soportes de 16 bits.?
– Arcadia va a seguir apostando por las plataformas de 16 bits mientras los productores que nosotros representamos en España lo sigan haciendo. La tendencia es que aparezcan muchos menos títulos el año que viene en 16 bits, pero no podemos olvidarnos de unas plataformas que ahora están vivas y en vigor.

– ¿Supone la importación de títulos desde el canal paralelo un serio revés para los distribuidores oficiales?
– Sí. Entiendo que hay veces en las que el usuario es incapaz de distinguir un producto de distribución oficial de otro de distribución paralela. Lo que hay que intentar es *educar* al usuario para que compre los oficiales, porque conlleva innumerables ventajas, tales como instrucciones en castellano, soporte técnico telefónico, etcétera… El paralelista es el típico ventajista que se aprovecha del trabajo de los demás. Las distribuidoras oficiales nos gastamos un dinero en traducciones, campañas de marketing, relacciones públicas, etcétera, mientras el paralelista, aprovechándose de dicho trabajo, se dedica a *despachar* cartuchos telefónicamente. No es una competencia, ni seria, ni leal.

– Para evitar esto, ¿ no deberían reducirse de alguna forma la diferencia temporal existente entre la aparición de títulos en USA y Japón respecto a nuestro país?
– Siempre que podemos intentamos que la diferencia sea lo menor posible, pero en esto los distribuidores no somos los culpables, ya que las fechas de lanzamiento nos vienen marcadas por el productor de origen. Además,



hay que tener en cuenta que la producción se realiza en las mismas factorías y siempre siguiendo un orden de importancia de mercados; Europa siempre es la tercera, tras Japón y EE.UU, y España está algunos puestos por detrás de Alemania, Inglaterra o Francia.

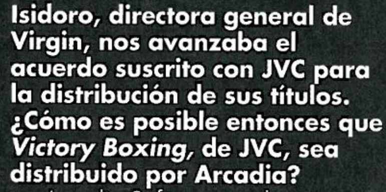
– Aprovechando la reducción de costes del formato CD respecto a los cartuchos, ¿es posible que podamos asistir a una notable bajada en los precios del software?

– Me encantaría ver software a 4.990 pesetas. Eso significaría un importante empuje para el mercado, ya que los usuarios españoles podrían comprar juegos con mayor frecuencia. El problema es que esta pregunta debería ser contestada por los productores de software y por las filiales, Sony, Sega y Nintendo, ya que ambas partes son las que originan los precios de venta para los distribuidores y, por lo tanto, la bola de nieve de los precios. Lo que sí os puedo asegurar es que en la mayoría de los productos el margen se reparte entre los dos extremos de la cuerda: el fabricante de los cartuchos CD y el señor que los vende en la tienda, quedando en el medio, y con la participación minoritaria, tanto el desarrollador como el distribuidor.

" Arcadia seguirá apostando por las consolas de 16 bits en la misma medida que los productores de software"

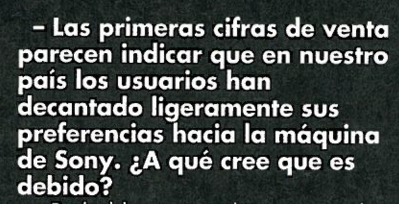


– En ÚLTIMA 7, Mariele



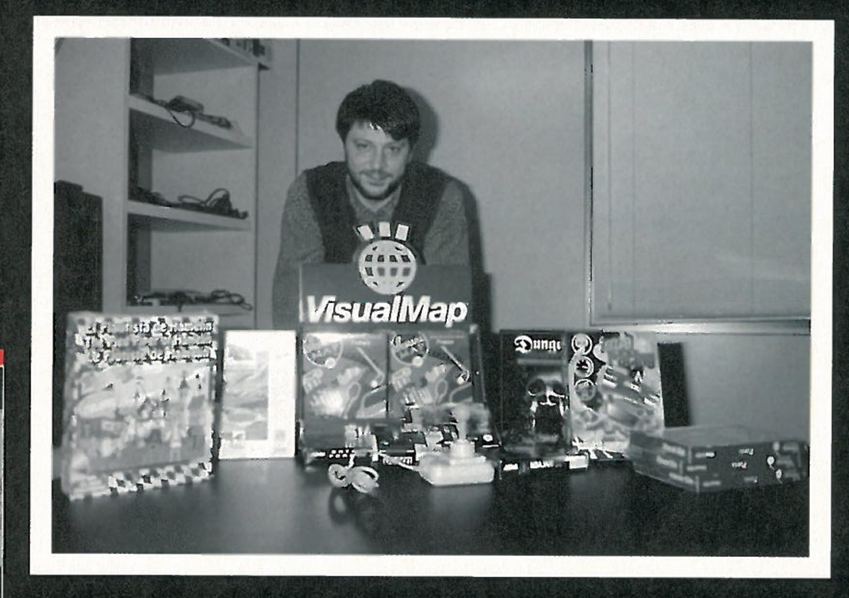
Isidoro, directora general de Virgin, nos avanzaba el acuerdo suscrito con JVC para la distribución de sus títulos. ¿Cómo es posible entonces que *Victory Boxing,* de JVC, sea distribuido por Arcadia?

– Arcadia Software es el distribuidor en exclusiva de JVC Musical Industries para el territorio español y, por lo tanto, será la encargada de poner a la venta en nuestro país *Victory Boxing* para Sega Saturn. Creo que la pregunta deberíais hacérsela a la señorita **Isidoro**.



– Las primeras cifras de venta parecen indicar que en nuestro país los usuarios han decantado ligeramente sus preferencias hacia la máquina de Sony. ¿A qué cree que es debido?

– Probablemente a dos razones: la excelente imagen a nivel doméstico que posee Sony, y los lanzamientos de software. Los primeros títulos de Saturn no demostraron todo lo que era capaz de hacer esta máquina. Ahora que aparecen títulos de mayor calidad en ambas plataformas, simultáneamente, y además a unos niveles de precio de hardware similares, habrá que ver la reacción del usuario.



"Me encantaría ver software a 4.990 pesetas. Eso significaría un importante empuje para el mercado"



– ¿Cree que el público puede pasar factura a Sega por errores del pasado, como 32X o Mega CD?

– Es posible. Yo suelo leer las típicas secciones de las revistas especializadas dedicadas a reproducir cartas de los lectores. Es un buen ejercicio para conocer de verdad qué piensa el usuario. En ellas he visto de todo, desde el usuario que se ha comprado la totalidad de los accesorios habidos y por haber de Sega para su Mega Drive, y que ahora se siente un poco desplazado por el apoyo que le está dando Sega a la Saturn, hasta los decepcionados usuarios de la sólida Mega Drive, que ahora ven descender notablemente el número de productos que aparecen en el mercado para su consola. En cualquier caso, Sega tiene una buena imagen de marca y supongo que tendrá pensada su propia campaña para fidelizar a su usuario de toda la vida.

– ¿Existe algún cambio significativo en cuanto a la distribución de cartuchos y CD´s?

– Si te refieres a CD´s para las nuevas consolas, no. El mercado y la distribución es exactamente el mismo. Si la pregunta atañe al mercado del CD-ROM si hay ciertas diferencias en cuanto a distribución, producción, traducción, etc. Es más laborioso trabajar un producto en PC CD-ROM que un producto en cartuchos o CD para PSX y Saturn.

– ¿Es posible que se produzca una drástica reducción de precios en los títulos de 16 bits. de cara a estas fechas?

– Yo diría que no. Es posible una bajada notoria el año que viene.

– Ciertas compañías supeditan la adquisición de un gran título al compromiso por parte de la distribuidora de hacerse cargo de otro puñado de juegos de menor calidad. ¿Cuál es la política de Arcadia en este sentido: se compromete más con la venta de muchas unidades de un solo programa, o prefiere vender menos unidades de más títulos?

– Ambas. Desde luego lo que no aceptamos, o por lo menos lo intentamos, es comprar todo lo que se nos ofrece. Intentamos maximizar las ventas de los grandes títulos sin despreciar las unidades de otros buenos productos.

– Defíname las siguientes máquinas:

– Saturn: El salto cualitativo de un clásico como Sega.

– PlayStation: El primer paso de Sony en un gran mercado.

– Jaguar: Buena máquina, poco software y mala distribución (hasta hace poco).

– Goldstar 3DO: Más o menos, lo mismo que Jaguar.

– CD-i: Buen desarrollo, y el mejor sustituto de un vídeo doméstico.



La olvidada 3DO

Hola, soy poseedor de una consola 3DO y la verdad es que estoy bastante molesto con el trato que recibe esta máquina por parte de las revistas especializadas, inluida la vuestra.

Se le critica el precio, muy bien, ¿por qué? La Goldstar 3DO costará 69.900 pesetas, pero lleva la carga del CD automática; la opción CD; y, lo más importante, ampliarla costará 15.000 pesetas (dicho por vosotros).

La verdad es que Saturn y PlayStation son superiores, pero a la larga no sé cual resultará más cara.

ÚLTIMA: Desde el nacimiento de nuestra revista, en marzo de 1995, hemos considerado a la 3DO (te remitimos a todos los artículos que hemos publicado sobre este sistema) como una máquina perfectamente concebida, con un catálogo de juegos muy extensos y, en su mayoría, dotados de extraordinaria corrección técnica y grandes dosis de diversión. Además, su capácidad de expansión y la habilidad de sus diseñadores han sido muchas veces aplaudidas desde estas líneas. Eso no es, sin embargo, una patente de corso que nos impida afirmar, pese a quien pese, que el sistema 3DO ha cumplido dos años, y ese tiempo se ha dejado sentir en muchos aspectos que reducen sus prestaciones de espectáculo. El mismo fenómeno ha afectado a la Jaguar de Atari, pero la compañía americana lo ha sabido conjugar con un precio mucho más asequible. Sobre el precio del kit de expansión para 3DO, te recuerdo, literalmente, la frase que publicamos: "asimismo, Goldstar ha anunciado que la ampliación a M2 de 3DO [...] estará disponible para su comercialización [...] al sorpresivo precio de 15.000 pesetas". Es Goldstar quien cumple o incumple sus promesas.

– No sé porqué la 3DO no sale ocupando la portada (cosa que si hicieron Saturn y PlayStation), pero me lo imagino: la publicidad.

¿Será porque 3DO no se ha gastado todavía 500.000 pesetas por página? La gente que os felicita por ser independientes debería fijarse en este detalle. Sega y Sony se gastan (según vuestras tarifas) una media de 1.000.000 de pesetas en publicidad todos los meses. Resultado: mayor divulgación de sus máquinas, juegos y parafernalia que rodea a estas compañías. Sin más me despido.

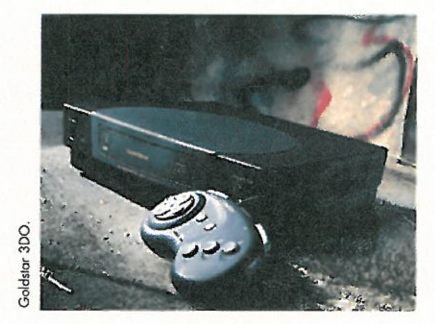
– La independencia que nos niegas no es el resultado de una tarifa publicitaria, sino un compromiso firme por abrir nuestras páginas a todas las opiniones. Las líneas que ocupan tus reflexiones son gratuitas, y, sin embargo, están ahí.

– P.D.: !No me comparéis los espacios dedicados a cada una!

Javier Frez (Bañolas)

Sega no gusta

Amigos de **Última**, os escribo estas líneas porque si no me desahogo con vosotros estoy arreglado. Tengo 32 años y creo que me enterrarán con una consola a mi lado. Empecé en este mundillo con la más pequeña de Sega. Después vinieron Mega Drive, Mega CD, Súper Nintendo y hasta Neo-Geo. Después me convertí al PC, pero reconozco que no soy muy hábil: "que si falta memoria, que si va lento, que no suena la Sound Blaster". Cuando ví unas cosas llamadas consolas de Nueva Generación, raudo vendí mi PC y adquirí una Saturn.



Goldstar 3DO.

Tal vez por la jugada de haber sido los primeros, cuál fue mi asombro cuando, después de dos meses de haberla comprado, sólo tenía a mi disposición cuatro títulos. Señores de Sega: esto no es serio, esto no se hace a un consumidor que a veces hace virguerías monetarias para comprar un juego.

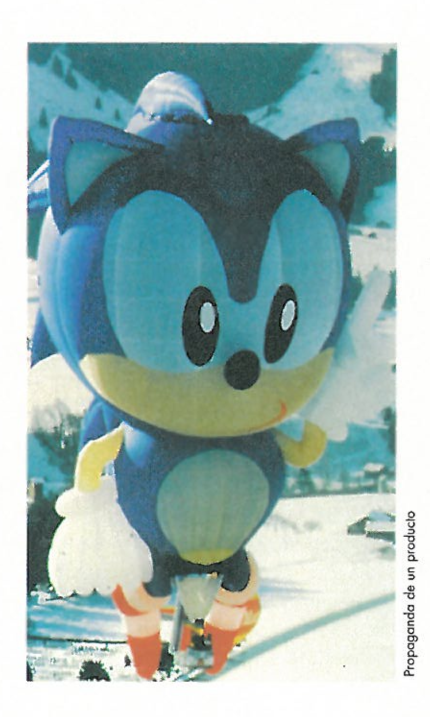
– Ten en cuenta que si quieres hacer de tu máquina algo más que un simple objeto de esparcimiento, puedes decantarte por la opción de los productos de importación, que garantizan un número mayor de juegos. Muchos de ellos, además, nunca serán distribuidos en España, y algunos de especial calidad quedarán sin distribución oficial.

Supongo que me tacharéis de impaciente, y me siento muy defraudado. Ahora llegan las navidades y ¡hala!, 80 de golpe.

¿Acaso creen que vamos a comulgar con ruedas de molino? Os seré sincero, no sé la política de Sony, pero creo que conseguirán más adeptos.

Mi modesta opinión es que todo el mundo tendría que comprar PlayStation, para castigar de alguna manera a Sega, porque a lo mejor nos vuelven a dejar tirados como ocurrió con el Mega CD.

Porque, ¿quien me asegura que dentro de unos meses no anunciarán una nueva consola de 64 bits y la


Propaganda de un producto

Saturn desaparecerá?

– Opinamos exactamente igual que tú sobre el enorme error que cometió Sega con el lanzamiento del Mega CD y, sobre todo, el del 32X. Ahora se está volcando con Saturn, porque es su verdadero sistema de futuro, sistema que tiene la obligación de demostrar que la compañía ha cambiado su estrategia. Respecto a la ausencia de títulos importantes en el mercado oficial, es un mal (muchas veces no generado por las propias compañías), cuya solución tiene fácil solución: existen importadores paralelos que traen a nuestro país juegos japoneses y americanos. Ponerse en contacto con ellos es tan sencillo como marcar el teléfono de sus tiendas.

– Comprendería que no publicáseis mi carta por lo extrema que es, pero ahora, realmente, ya estoy a gusto. Gracias.

Miguel Fran Riera (Manacor)

Otra vez Sega

Muy buenas, desde pequeño me ha fascinado el mundo de los videojuegos, y desde siempre ha habido alguna que otra consola en casa. Empecé con una Atari, allá por los ochenta, luego un MSX Hit-Bit de Sony que, desgraciadamente, se hundió en poco tiempo.

Hace cuatro años compré una Sega Mega Drive, que vendí por una Súper Nintendo con los ojos cerrados. No hace falta decir que era muy superior a la Mega Drive.

Ahora, suelo fascinarme con la política que lleva Sega con sus productos: Mega CD y Mega Drive 32X (lanzamientos con los que intentaba superar la potencia ténica de Súper Nintendo sin conseguirlo), ya que después de uno o dos años las han dejado morirse de asco con juegos que dejan mucho que desear, y dejando a los usuarios que se han gastado las 70.000 pesetas, para terminar escuchando música en CD.

Con la Saturn, Sega ha conseguido hacer la publicidad más penosa de cuantas ha hecho hasta el momento, y, en vez de preocuparse por sus productos, nos comen la cabeza con anuncios y vídeos promocionales inaguantables que sólo se meten con la PlayStation de Sony. Si no recuerdo mal, dicen algo así como que la PSX sufre amnesia. Creo que Sega ataca por donde cree que puede, ya que del miedo que siente a la consola de Sony le tiemblan las piernas. Eso sí, con la Saturn podemos ver fotos o cantar *Karaoke*. Salta a la vista que la consola de Sony es muy superior a la de Sega. No creáis que le tengo manía a Sega (si alguien puede entrever rencor en mis palabras va listo), ya que en recreativas es la mejor con diferencia y da sopas con ondas al resto. Pero no nos engañemos, cuando una persona quiere comprarse una consola de juegos, quiere que se le escuche, quiere una máquina para gozar jugando y no para mirar fotos, por ejemplo.

Mix (Torredembarra)

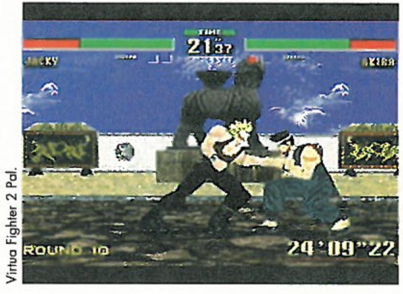
Importación

Ante todo, deseo felicitaros por haber conseguido, de una vez por todas, que exista una publicación sobre videojuegos realmente seria y de calidad, lo que no era demasiado común encontrar en los quioscos.

Aprovecho esta oportunidad para animaros a que sigáis realizando reportajes sobre antiguos sistemas y nuevas tecnologías como, por ejemplo, lo que hicisteis con el Spectrum, MSX o el maravilloso



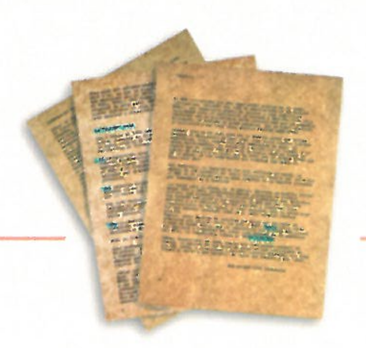
Virtua Fighter NTSC.



Virtua Fighter 2 Pal.



Indeciso Ultra 64



reportaje sobre el CD-ROM; creo que son estas secciones las que realmente marcan la diferencia entre otras revistas y la vuestra, cosa que, por lo visto, un tal Ramón Maroto no sabe apreciar.

¿Existe un adaptador para usar juegos NTSC japoneses o americanos en la consola europea? ¿Es un CD, una tarjeta?

– Existen dos modos de jugar con programas japoneses y americanos en una consola europea, sin comprar adaptador universal alguno. Uno de ellos tiene que ver con encender la consola sin un CD dentro, ir al menú de música, insertar un CD Pal, poner un taco para hacer creer a la consola que la puerta está cerrada y, cuando haya leído las pistas de audio, seleccionar *exit*. Cuando la consola está realizando el fundido de pantalla, cambia el CD Pal por el NTSC japonés o americano y deja que cargue. Para no ver la imagen en B/N (NTSC), debes comprar un cable RGB. No te servirá con los cables de vídeo compuesto estándar.

– ¿Es posible que, en un futuro, Sony decida sacar tarjetas MPEG para ver vídeo digital en PlayStation?

– Puertos de expansión para ello tiene, por eso cabe esperarlo, aunque no podemos garantizarlo.

– ¿Harán una versión de *The Need for Speed* para PlayStation?

– Sí, y la culpa es de EA.

P.D.: No me gustaría ver censurada esta carta por haber aludido directamente a un lector de **ÚLTIMA** (Ramón Maroto) que, por supuesto, me merece todo el respeto; pero los que diferimos de su opinión, yo creo, tenemos el deber de comunicárselo y manifestarnos en su contra.

Alejandro L. Morillo (Algeciras)

Indeciso Ultra 64

Una vez vistos los primeros juegos y las características técnicas de las nuevas máquinas, me decidí a comprar la PlayStation, pues la máquina de Sega me parece muy complicada de programar (dos procesadores en paralelo) y muy limitada a la hora de realizar futuras conversiones, ya que los sistemas de las recreativas seguirán avanzando con el tiempo (Model 3, o un futuro Model 4).

– Eso mismo puede suceder con PlayStation y los System 11, 21 o los futuros 33 y 99.

– Sin embargo, tras leer el reportaje sobre Ultra 64 decidí esperar a ver cómo reaccionaban en Japón. Tengo varias dudas: ¿no creéis que la utilización de cartuchos es una decisión equivocada de Nintendo? A la larga, la compra de los juegos puede hacer que sea más cara que la PlayStation, a no ser que los juegos sean verdaderamente superiores, cosa que no creo.

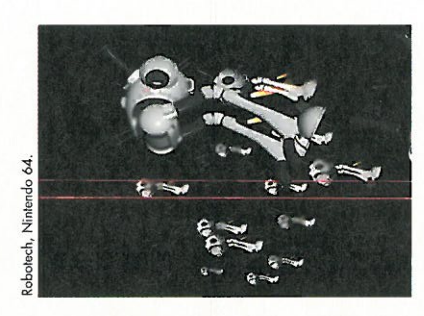
– Utilizar CD o cartucho no es ni un acierto ni un error. Simplemente uno es más caro que otro.

– ¿Valdrá la pena comprar una máquina que al poco tiempo tendremos que ampliar con un lector CD, nacido para paliar una evidente desventaja en el precio del software frente a sus competidores?

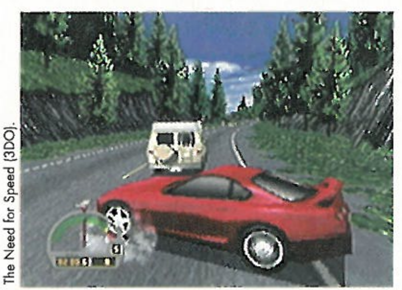
– Nunca merece la pena estar ampliando un sistema con nuevos y, casi siempre, costosos periféricos, salvo que el dinero sobre.

– Todo esto me hace pensar que Ultra 64 resultará a la larga más cara que PlayStation, por lo que os pido que, cuando salga la máquina de Nintendo, corráis para ofrecernos un reportaje de sus juegos. Con comentario y todo. Gracias.

J.G.P. (Valencia)



Robotech, Nintendo 64.



The Need for Speed (3DO).

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.

M.V. Editores no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.

COMERCIAL HOLLYWOOD

Vídeo Club-Venta películas Manga, Venta y cambio de videojuegos. Ultimas novedades. Todas las consolas Súper Nintendo-Mega Drive-Nes-Game Boy-Game Gear-Master System-Turbo Grafx-Saturn-Playstation-3DO FZ10 Jaguar- Neo Geo CD.

¡LO ÚLTIMO EN IMPORTACIÓN!

C/Carlos Frco. Lorenzo Navarro,42
Los Llanos de Aridane- La Palma

Tf. Fax (922) 46 21 25

START GAMES

ESPECIAL NAVIDAD

Fotocopia este anuncio, envíalo a START GAMES y tendrás los siguientes descuentos:
1.000 ptas. si compras 1 juego nuevo
2.500 ptas. si compras 2 juegos nuevos
3.500 ptas. si compras 3 juegos nuevos
6.000 ptas. si compras 5 juegos nuevos

(96) 539 34 75

¡CLUB DE CAMBIO!

Cambia tu vieja consola por una de Última generación. Llámanos e infórmate



Compraventa de juegos usados y consolas.

Philips CD-i - 32X - Super Nintendo - Megadrive - PlayStation
Sony - Game Gear - Game Boy - Neo Geo - Jaguar- 3DO
FZ10 - Neo Geo CD - Mega CD - Sega Saturn

Start Games
Bono Guarner,6
Junto a estación RENFE
03005 Alicante

Start Games
Juan Carlos I,47
Junto a Plaza Castelar
03600 (Elda) Alicante

Club-JOYSTICK-JOCS

VENTA DE VIDEO-JUEGOS POR CORREO

- PC-CD ROM
- PLAYSTATION
- SATURN
- ESPECIALISTAS EN DRAGON BALL Z
- MEGA DRIVE
- SUPER NES
- ULTRA 64 (Próximamente)
- COMICS

C/ Doctor Fleming, 32.
08860 Castelldefels (Barcelona)

Tlf.: 93-6.65.78.08
Fax: 93-6.64.42.56



Especialistas en video-juegos
Pérez Galdos, 36 - 02003 - Albacete

TODO PARA LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE 32 Y 64 BITS
FZ-1, FZ-10, PLAYSTATION, ETC...
TODAS DISPONIBLES EN VERSION PAL
CLUB DE CAMBIO

SEGA SATURN		SONY PLAYSTATION	
MORTAL KOMBAT 2	NBA JAM T.E.	ACE COMBAT	DRAGON BALL Z
VIRTUA FIGHTER REMIX	SHINOBI	RAYMAN	MORTAL KOMBAT 3
MYST	CLOCKWORK KNIGHT 2	WINNING ELEVEN	TEKKEN
NBA BASKET 95		DISCWORLD	TOH SHIN DEN
		RAPID RELOAD	



24 H
TODA ESPAÑA

VENTA A TIENDAS Y VIDEO-CLUBS



ADVANCED ENTERTAINMENT CENTER

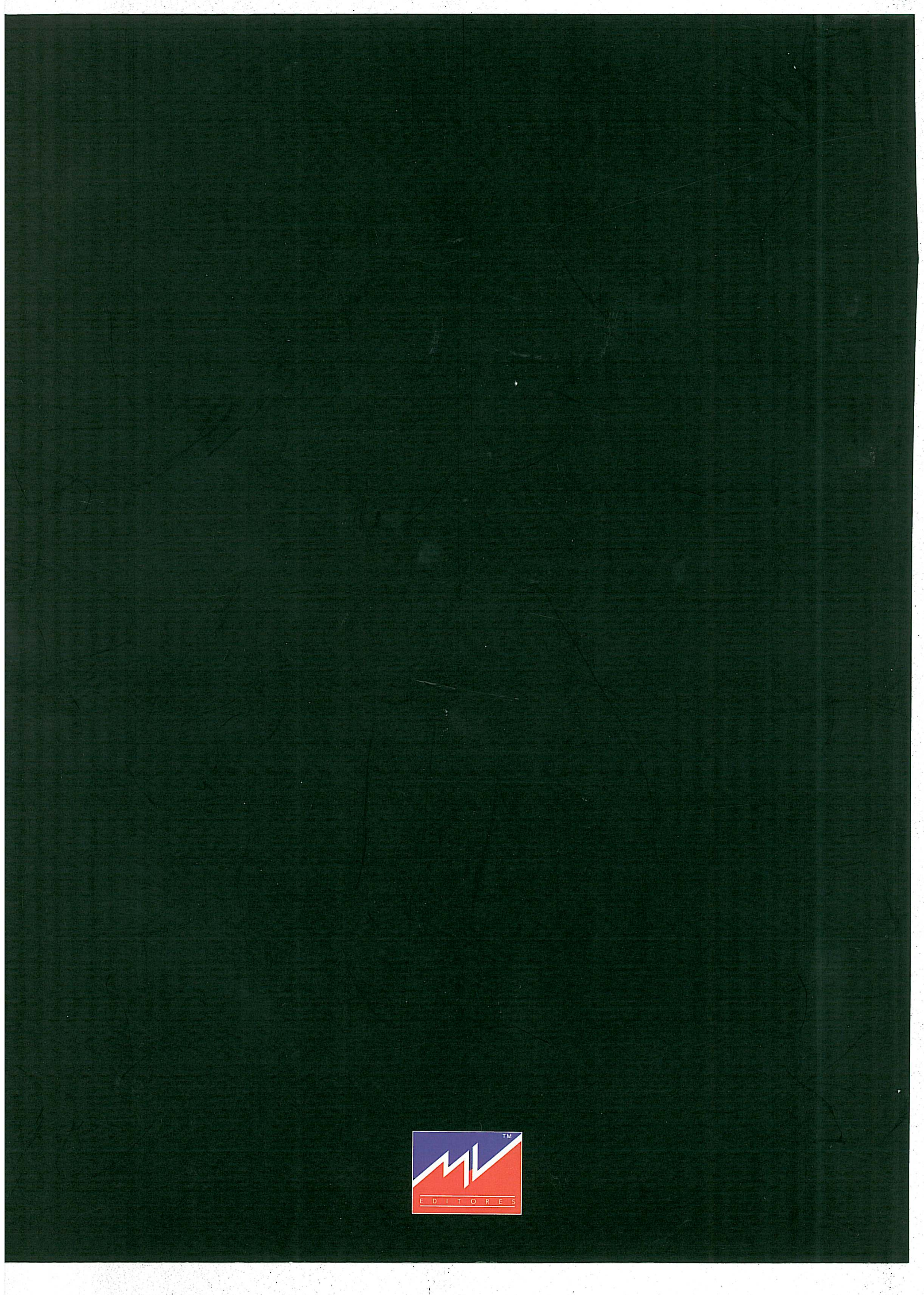
VIDEOJUEGOS EN GRAN OFERTA
NEOGEO-5.000, NEOGEO CD-7.000, 3DO-5.000, PSX-6.000,
SATURN-8.000, SNES, SEGA, G. BOY-2.000
PREGUNTA POR LAS ÚLTIMAS NOVEDADES.

PLACAS DE VIDEOJUEGO
TEKKEN - TEKKEN II - VIRTUAL STRIKER - SOCCER SUPER STAR
MARVEL HEROES - HOOP - STREET FIGHTER ALPHA - MORTAL KOMBAT III
GALS PANIC III - MEGAMAN - EXTREME DOWNHILLS ...

C/ LATASSA, 28 50006 ZARAGOZA TEL: 976 563404




1995 ULTIMA



MV
TM
EDITORES